PLAYSTATION 2 • GAMECUBE • PC • XBOX • GAME BOY ADVANCE • PSONE • GSM

POWER UNLIMITED

HET GROOT GAMESMAGAZ DE BENELUX

SEPTEMBER 2003 NUMMER 09 JAARGANG 11

METAL GEAR SOLID

SNAKE EATER • TWIN SNAKES

BATTLEFIELD: VIETNAM • TRUE CRIME: STREETS OF L.A.

1080 AVALANCHE • FAR CRY • BEYOND GOOD & EVIL

ADVANCE WARS 2 • VIRTUA FIGHTER 4 EVOLUTION • TRON 2.0

DARK CHRONICLE • P.N.03 • WARCRAFT III: FROZEN THRONE

PLUS: VERSLAG GAME AWARDS • PLAYSTATION 2 ONLINE • CAMP EA

€ 3,20

8 710294 259146 00903

vnu business publications

"The game all Star Wars fans have been waiting for."

"BioWare has delivered a Star Wars game like no other."

9/10 XBM

C H O O S E   Y O U R   P A T H

It is four thousand years before the Galactic Empire. Thousands of Jedi and Sith are fighting an epic battle between light and dark with you at the epicenter and the fate of the galaxy hanging in the balance. You can side with the light or succumb to the darkness–but in the end you must choose and let the galaxy suffer the consequences.









Ed is op vakantie dus tik ik (Jurjen) deze redactiepagina gezellig in Assen, zo tussen de koeien en de schapen, wat me deed besluiten om mijn collega's te vragen wat hún favoriete dieren eigenlijk zijn.

JAN



Zijn Orcs dieren? Anders kies ik voor de positivo onder de beesten: de dolfijn. Over dolfijn gesproken, hoe vind je m'n visuele imitatie van Pieter van de Hoogenband?

JEROEN



Als kind ben ik in de apenheul eens door een aap gebeten en sindsdien vind ik alle dieren eng. Dat van die beet was trouwens vorige week.

ED



Als ware dierenvriend opteer ik voor het spaarvarken, maar je kunt mij ook erg blij maken met een hond. Liefst met paneermeel en kipkruiden, op een maïsbroodje.

JURJEN



Toen ik laatst in PU vertelde over mijn liefde voor hamsters, stond meteen de dierenbescherming voor de deur, dus ik zeg niets meer. Gelukkig hebben ze niet in de kelder gezocht...

SKATE



Schildpadden. Ik weet niet wat het is maar ik kan er uren lang gebiologeerd naar blijven staren. Die snelheid, die gratie... Soms ben ik wel eens een beetje jaloers op die beesten.

BORIS



Da's niet zo moeilijk, mijn favoriete dier is natuurlijk een Pony, maar dan wel eentje met minstens 180 Paardenkrachten, zoals die gouwe ouwe Hyundai van mai.

J.J.



Tijdens de organisatie van de PU Game Awards is mijn bewondering voor duizendpoten met de dag gestegen, ook al werd ik daar door iedereen Joker Edelbok genoemd.

STEVEN



Ik vind geiten altijd erg grappig, omdat ze altijd van die onnozele hoofden trekken. Kijk, daar achter dat raam zit er weer eentje! Hoe bedoel je, "dat is een spiegel"?

DE NIEUWE BABE OP DE REDACTIE HEET, EH, STEVEN?



Nancy vertrok, Sara is al een tijd weg, Murriële hield het niet lang vol, en Siu Lie nog korter... Misschien moeten we ons toch eens gaan douchen voordat we naar de redactie komen.
Ter vervanging van Siu Lie hebben we iemand gevonden die misschien een wat minder strak achterste heeft, maar wellicht wel iets beter past in de hoedanigheid van PU-redacteur.
Eens kijken... kale kop, geitesik, overdreven veel tattoo's... uiterlijk lijkt ie aardig in de mal van PU-redacteur te passen. Liefhebberijen: anime, Hong Kong-cinema, martial arts, fantasy, sci-fi, metal, snowboarden, mountainbiken, skateboarden... Mwoaw, dat ligt grotendeels ook wel in het PU-straatje...
Daarbij is hij fervent liefhebber van videogames en hij heeft zowaar de nodige ervaring in het bespreken hiervan, onder andere in bladen als OPM, N3 en Mjoy. En, oh ja, natuurlijk zit ie ook wel eens op de bank in GameKings.
Ergens lijkt het niet meer dan natuurlijk dat Steven nu ook deel uitmaakt van de PU-redactie. Dat strakke achterste fantaseren we er dan maar even bij.

WAT JIJ

Ik kijk regelmatig met net zoveel interesse als verbazing naar de discussies die op het forum van Powerweb.nl worden gevoerd. Laatst kwam ik een topic tegen over hoeveel de huidige Power Unlimited ten opzichte van die van vroeger veranderd is.
Zo vond een lezer dat de PU vroeger lekker rommelig en rebels was en nu te strak en te serieus. Een andere bezoeker was juist weer van mening dat het vroeger echt een zooitje was waar je wel om kon lachen, maar waar je verder weinig aan had.
Helaas zie ik zelf (te) vaak af van het posten van mijn eigen mening, met als beste excuus te weinig tijd voor het voeren van lange discussies. En dan kun je natuurlijk wachten op opmerkingen van gasten die vinden dat onze ego's een snellere groei hebben doorgemaakt dan het blad. We zouden immers toch enkel doen waar wij zin in hebben en geen aandacht schenken aan de wensen van de lezer.
Om het tegendeel te bewijzen roep ik jullie bij deze op massaal naar het forum van onze website te surfen (ga naar 'Stellingen van de Redactie') om daar je mening te geven over het blad. Want alhoewel we enorm rijk, populair en minstens zo beroemd zijn, luisteren we nog altijd wel naar de mening van onze lezers. Kom maar op!

NIELS



IEMAND MOET HET DOEN



"Als ik nu een bungalowtje huur in Zandvoort, hoef ik niet steeds op-en-neer te reizen naar Assen en kan ik dus mooi lange dagen maken op de redactie in Haarlem!" Nee, aan goede voornemens had Jurjen geen gebrek, nu hij dit jaar opnieuw de eindredactie van Ed mocht overnemen. Helaas ging de zon tijdens de betreffende periode steeds langer en feller branden.
De eerste dag was Jurjen nog mooi op tijd maar naarmate de temperatuur omhoog ging, kwam hij steeds iets later op de redactie, om uiteindelijk maar helemaal niet meer te verschijnen. Ooggetuigen kwamen 'm wel met verontrustende regelmaat tegen in de strandtenten van Zandvoort en Bloemendaal, waar onze losgeslagen Drent constant onschuldige meisjes bang maakte door met zijn Mumbo Jumbo te zwaaien. Mocht je hier en daar dus nog een spelfoutje tegenkomen, dan weet je waar het aan ligt.

I'LL BE BACK!

Deze maand geen 'Ouden Doosch' in verband met de vakantie van Ed, maar deze foto mag er ook zijn. Over oude dozen gesproken...Met dit kiekje dat Ed vanuit het tropische Frankrijk opstuurde, wilde hij even laten weten aan alle ingekakte redacteuren dat ie er het volgende nummer weer flink de wind onder heeft.



MAX UNLIMITED



**Jurjen hoeft geen kinderen meer, want zijn vriendin Gerti had er al eentje bij zich toen ie haar ontmoette (scheelde hem mooi weer wat werk).
Als surrogaat-pappie leert Jurjen aan Max (want zo heet ie) naast Oud-Assens Straatvechten ook de fijne kneepjes van het beeldspellenbesprekersvak.
De bedoeling is dat Max als ie groot is, zo de plaats van Jurjen in PU over kan nemen. En aangezien Ed zijn kroost ook al eens een plaatsje in PU heeft gegund, greep Jurjen zijn werkzaamheden als vervangend eindredacteur aan om de next-generation Nintendo-expert van PU alvast aan jullie te presenteren.
Denk er een baardje en een paar tattoo's bij, en het begint al aardig te lijken.**

INHOUD

CHECK WAT ER DEZE MAAND IN DE PU STAAT

























30

TOP SPIN



Tennissen als game kan een verdomd leuke bezigheid zijn maar helaas zijn de echt goede tennisspellen op de vingers van één hand te tellen van iemand die in een houtzagerij werkt. Top Spin lijkt echter heel wat fraais in petto te hebben en dan hebben we het echt niet alleen over Anna...

72 FEATURE: SPELEN MET JE KOPPELING



Terwijl Ed dacht dat er eindelijk eens een Feature aan z'n Laguna zou worden gewijd, bleek bovenstaande titel te slaan op Nintendo's 'Connectivity', met andere woorden het linken van je GBA met de GameCube. Jurjen gaat wat dieper op de materie in.

54 SPECIAL REPORT: CAMP EA 2003



Elk jaar in juli organiseert Electronic Arts in San Francisco een evenement waarbij de volledige line-up voor het komende jaar wordt gepresenteerd. De PU was uiteraard present.

50

TRON 2.0



Tron 2.0 is volgens Jan een prachtige psychedelische droom geworden die op uitzonderlijke manier kunst en gameplay met elkaar verenigt en daardoor op majestueuze wijze inspeelt op je zintuigen. Lekker gamepie dus...

★ BRIEF VAN DE MAAND ★


"Oké Bart, als jij vandaag m'n drankjes betaalt, zorg ik dat je Brief van de Maand wordt."

Beste PU redactie en in het bijzonder Boris en Jurjen,
Ik heb op het moment van schrijven de Yo Post! van het juli nummer voor m'n neus liggen en ik zie dat mensen aan het zeiken zijn over de scores die Jurjen geeft aan Nintendo games. Sorry hoor, maar Jurjen heeft gelijk en hij laat meteen het probleem van Nintendo zien. Nintendo's eigen games zijn te goed in vergelijking met de third-party games die op de Cube verschijnen. Vandaar dat de games uit eigen stal zo'n hoog cijfer krijgen in tegenstelling tot de andere games.
Verder zeiken ze dat ze hoger zijn dan die van een andere console. Was er niet een ongeschreven regel die zei dat je consoles niet met elkaar moest gaan vergelijken?
Face it. Als je de Nintendo-games speelt weet je dat je te maken hebt met goede games. Een of andere Arie meldt dat Metroid Prime en Zelda minder zijn dan Halo en Vice City. Dit kan misschien wel zo zijn, maar je moet consoles niet met elkaar vergelijken.
Plus, daarbij komt dat veel gamers die nooit Zelda hebben gespeeld (schaam jullie!) de magie van Zelda niet kennen.
Ik heb zelf Vice City en Zelda en moet zeggen dat Zelda me veel meer trekt dan Vice City. Dit kan persoonlijk zijn, maar die keus heb ik gemaakt. Dat de game ook meer in zich heeft en meer magie heeft dan Vice City is ook duidelijk. Zelda is een fenomeen dat al bijna volwassen is (en dan bedoel ik dat Zelda al bijna 18 jaar lang bestaat).
Ik weet ook niet of het juist het geweld is of de vrijheid in het spel dat Vice City zo goed maakt. Dit is dan meteen weer zo'n psychologisch punt (ik hoop dat je over dit onderwerp ook een leuk artikel schrijft Jurjen).
Ik kan ook nog wel een vergelijking maken tussen Metroid Prime en Halo, maar dit doe ik niet omdat dit tevergeefs is. Soms ben ik blij dat ik van mijn zuurverdiende geld alle consoles heb gekocht zodat ik geen last meer heb van console wars en zo alleen kan kijken naar de games die er verschijnen.
Soms zou ik willen dat er een universele console was.
Zucht, ik pak mijn GBA maar weer. Eventjes Zelda: A Link to the Past uitspelen...

Bart Verwijst | Internet

Normaal gesproken houden we niet zo van die slijmerij. Maar ja, Jurjen doet de eindredactie deze maand hè. Dus namens Jurjen veel plezier met die honderd Euro aan Free Record Shop-bonnen.

De redactie houdt zich het recht voor om brieven niet te plaatsen of in te korten.
Plaatsing betekent niet dat de redactie de inhoud van de brieven onderschrijft.
anonieme brieven worden niet geplaatst.
De schrijver van de beste, leukste, mafste en meest (on)zinnige brief, ook wel brief van de maand genoemd, krijgt een tegoedbon t.w.v. € 100,- van Free Record Shop thuisgestuurd.
STUUR JE BRIEF NAAR: POWER UNLIMITED yo!post
POSTBUS 1914 - 2003 BA Haarlem
OF MAIL NAAR: yopost@POWERUNLIMITED.NL



K*T ANTWOORD

Goedemorgen, ik wil jullie nu eens wat serieus vragen. WAAROM beantwoorden jullie brieven, die soms met veel moeite naar de 'Yo post!' gestuurd worden, met belachelijke antwoorden die vaak niets te maken hebben met de bedoeling van de brief. Soms staat er een vraag die mij ook wel aanspreekt en dan geven jullie weer een of ander vreemd antwoord.
Dit gebeurt vooral met brieven met negatieve kritiek, zonde vind ik. Ik kan nu waarschijnlijk weer een reactie verwachten dat ik een brief geschreven heb die bol staat van de fouten, heel irritant. Al de jaren dat ik abonnee ben is dit zo geweest.
Ik hoop dat jullie mij hier wat uitleg over geven, of gaan jullie me weer afzetten met een belachelijk antwoord.

Dick van Duyvenvoorde | Internet

Sorry Dick, we hadden een hele mooie uitleg getikt, alleen heeft onze redactie-geit het A4'tje opgevreten.

MAKE-OVER

Ik begin maar meteen met het vertellen van mijn mening over jullie blad: Echt super gaaf! Ik - als grote gamer - ben dan ook heel erg blij met de reviews en moet elke keer weer lachen om het leuke commentaar onder de plaatjes. Maar ik mail niet alleen maar om te zeggen dat ik jullie blad zo stoer vind, maar ook om wat vraagjes te stellen:
1 Hoe word De Brief Van De Maand uitgekozen?
2 Waarom doen jullie niet eens wat meer polls?
3 Ik ben naar jullie site geweest en ik moet zeggen dat die me heel erg tegenvalt. Als jullie zo veel van games en computers afweten, kunnen jullie toch ook wel een leuke site maken? Waarom geen leuke make-over van de site? Kan 'ie hard gebruiken.
4 Zijn jullie het met me eens als ik zeg dat de A.I. in Nightfire (PC) verschrikkelijk is? Ik heb laatst de demo geïnstalleerd en ik vind die A.I. echt achterlijk. Staan er twee vijanden op een brug, knal je de ene neer, blijft die ander gewoon staan! En dan schiet je net naast die man, en dan doet hij nóg niets! Mee eens of niet?
5 Wanneer is de volgende E3?
6 Weten jullie misschien wanneer Jedi Knight Academy uitkomt? Zo ja, wanneer dan?
7 En als Jedi Academy uitkomt zouden jullie er dan een MEGA-review over willen maken?
Nou, dat waren mijn vraagjes wel weer. Ga zo door met de PU!
De groetjes aan alle PU-mensjus!

Caitlin | Ede

1 Via een hele langdradige selectieprocedure die eigenlijk te saai voor woorden is.
2 Nog meer polls, drie per half jaar is toch meer dan genoeg?
3 We hebben bijna genoeg geld voor een make-over van Ed, daarna is de site aan de beurt.
4. Misschien moet je minder vragen en meer schieten.
5 Volgend jaar, de daarop volgende het jaar daarna.
6 PC: september, Xbox: november 2003
7 MEGA? Alles wat wij maken is MEGA!

BIJNA BRIEF VAN DE MAAND



Renault Laguna Grand Tour is vet.
Ed's onderschriften zijn vet.

Sander | Internet

Misgegokt, Sander. Ed is op vakantie, dus helaas geen honderd Euro voor jou. Met 'Assen is vet' was je een stuk verder gekomen.

ANTI PS2

Beste PU.
Ik word er g*dv*rd*mm* niet goed van dat jullie de PS2 zitten klein te houden (laat ik het maar zo noemen). Jullie geven te lage cijfers voor de graphics. Voorbeelden: Burnout 2, Socom US Navy Seals: ALLEBEI EEN 7!
En één van jullie zei ook dat in Socom US Navy Seals de AI slecht was, lig je daar lekker in de bosjes te wachten totdat de vijand zich omdraait, springt hij opeens omhoog om als een wildeman te gaan schieten (ja,dan moet je ook hold position of hold your fire inspreken sukkel).
Oké, de AI van de vijand is misschien niet zo goed. Maar jullie hebben dit al vaker gedaan, en ik denk dat voornamelijk Skate hier achter zit, maar als het niet zo is dan spijt het me voor Skate maar dan heb ik medelijden met degene die zo laf is om de PS2-spellen lage punten te geven.
Ik denk dat al die trotse PS2-bezitters in de wereld het helemaal met me eens zijn, en ik hoop dat jullie erover na gaan denken en voortaan eens wat betere punten gaan geven.
PS: Geef a.u.b. geen klote antwoord zoals jullie dat bij al die voorgaande brieven hebben gedaan.

Kevin Siemons I Internet

Nou Kevin, je hebt ons met je genuanceerde betoog helemaal overtuigd, geen speld tussen te krijgen. Vanaf heden zullen we de PS2 niet meer klein houden door negatief over die zuigende A.I. in Navy Seals te schrijven. Kan het misschien toch nog wat worden met die console.

HARD WERKEN

Godsamme, wat word ik toch gestoord van al die mensen op internet en in de gamesbladen die roepen dat gamejournalist dé baan is. Waar is dat op gebaseerd? Denk ik dan. Het probleem van die mensen is dat ze de grens tussen hobby / ontspanning en werk niet meer zien. Zij gamen puur voor de ontspanning en zien gamen als iets waarin ze hun stress / frustraties kwijt kunnen en dus gaat men er vanuit dat je als gamejournalist diezelfde ontspanning hebt. En als ze geen zin meer hebben om te gamen of hun moeders roepen dat de aardappels klaar zijn, dan stoppen ze gewoon en gaan wat anders doen (hun geld verkwisten aan TMF-chat bijvoorbeeld, en vervolgens zeiken dat games zo duur zijn).
Want beste heren en dame van PU, jullie weten best dat het leven van een gamejournalist soms over rozen gaat maar vaak een behoorlijke stressie job is. Waarom?
Speel thuis maar eens 8 uur per dag (er vanuit gaande dat de PU redactie een 40-urige werkweek heeft) op de pc of console (En niet dat vette spel, maar dat ene bout spel wat je voor 10 euro op de kop hebt weten te tikken en dat je nu als onderzetter gebruikt). Dan piep je wel anders. Misschien houden de die-hards het 2 weken vol, maar dat is het maximum. Wat dacht je van een paar uur naar een saaie en lelijke pr-dame luisteren die een slechte game aanprijst alsof het een 'game of the year' is. Volgens mij is een 2e kamer-debat over de schoenkeuze van premier Jan-Peter 'Potter' Balkenende interessanter
En heb je al deze kwellingen ondergaan, dan moet je ook nog zorgen voor een goedlopend verhaal, inclusief goede bijschriften.
Want o wee als de verhalen niet een paar populaire woorden en zinnen bevatten, dan heb je een week later boze brieven van lezers die het taalgebruik niet snappen (want je moet je tegenwoordig de ruige taal van Dr. Dre en co. spreken om überhaupt te kunnen communiceren).
Ik wil hiermee absoluut niet aangeven dat gamejournalist een klotenbaan is, maar ik vind dat men wel eens wat meer respect mag opbrengen voor deze mensen en niet moet zeuren over het feit dat sommige cijfertjes te hoog of te laag zijn.
ps: Misschien wel wat laat Jan, maar toch hartelijk gefeliciteerd met je huwelijk, veel geluk.
groetjes,

Jasper Mooren I Sittard

Mmm, zelfs Jurjen ziet in dat dit een schaamteloze poging is om brief van de maand te worden. Dan toch maar die nog schaamtelozer poging.

MOEDERSKINDJE

EINDELIJK! Het is me gelukt. Jullie zullen nu vast denken; "Wat is jou dan gelukt en waarom ben je zo blij?". Nou, dat zal ik je eens vertellen. Ik heb mijn ouders namelijk overgehaald om een PS2 voor mij te kopen. "Ja maar, hoe dan?"; denken jullie. Nou, simpel; eerst volg je een cursus; 'hoe verleid ik mijn ma?'.
Koop een bloemetje bij de plaatselijke bloemenwinkel (of pluk er een paar uit de gemeentetuin) en geef dat aan haar.
Koop voor je vader een lekker luchtje (niet te duur, want je moet er wel voordeel uit halen natuurlijk) en haal goede cijfers op school.
En als finishing touch zeg je ook elke dag voor je na school gaat, als je 's middags thuiskomt en als je gaat slapen;" mamma, ik hou echt van je!".
Als je dit alles hebt gedaan loop je de kans dat als je op een dag uit school komt er opeens een mooie blauwe doos in je kamer staat. En die schatten, zat er ook nog een gratis game bij. Echt toppie!.
En als dit echt niet lukt moet je er ook nog even bij zeggen dat het heel erg goed is voor je sociale contacten. Vooral als je GT 4 of MGS3; Snake Eater in huis hebt, want dan staan je "vrienden" nummertjes te trekken om met je te komen spelen (eigenlijk met je PS2, maar dat ter zijde). Maar een ding is zeker: ik stop niet met slijmen totdat ik alle consoles heb (hebberig ben ik hè?).
Maar als je nou eenmaal een gave hebt, moet je hem ook gebruiken. Net zoals Luke Skywalker, hij gebruikte ook zijn gave en redde het heelal ermee. Als hij dat niet gedaan had, spraken we nu allemaal "xchrkts" of zoiets.
Oké, maar we hadden het over de PS2 en niet over het heelal. Als je het ook zover wilt krijgen moet je toch veel geduld hebben. Heel veel.

Thomas Verschuuren I Gorinchem

Xchrkts!

JURJENS PSYCHE

Bedankt Jurjen voor het artikel over de psychologische invloed van games op mensen, eindelijk zijn mijn ouders gerust gesteld dat gamen me niet in een psychopaat aan het veranderen is.
Misschien een kleine verbetering voor je artikel; ik heb namelijk ook een enorme interesse voor psychologie en alles wat daaraan verbonden is.
Games vormen in veel gevallen ook een uitlaatklep voor de stress en agressieve gevoelens die mensen vaak in zich voelen opkomen. Van nature hebben mensen de reflex veel dingen die in hen omgaan, te verbergen voor hun medemensen. Die frustraties kunnen ze dan kwijt in games, omdat deze meestal psychologische situaties uit het echte leven weerspiegelen. Daar kunnen ze extreme dingen doen die hun zucht naar geweld (alle gevoelens kunnen herleid worden tot geweld = onderdeel van de menselijke natuur) verlichten, maar die in het echte leven niet mogen.
In Vice City kan men indien men dat wenst bijvoorbeeld de hele stad uitmoorden, ofwel heel nauwkeurig missies uitvoeren. Het is namelijk die vrijheid en die voortdurend voor handen liggende voldoening die een spel populair kunnen maken bij volwassenen.
Het andere uiterste is dan weer een spel als Zelda TWW, dat vooral blije gevoelens opwekt. In beide gevallen zijn de spellen zo bijzonder goed omdat ze perfect aansluiten bij menselijke gevoelens en deze worden ook niet op een overdreven manier overgebracht of opgelegd aan de speler.
Groeten,

Thierry Baudez I Internet

Ah, bestaat er dus toch iemand die net zo wazig kan ouwehoeren als onze Jurjen.

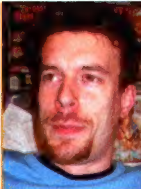
ZUURPRUIMEN

Wij willen graag ff een aantal dingen melden.
1. De Powerweb SUCKS ASS!!
Wie maakt er nou een website met flash stelletje kneuzen en het werkt ook nog eens niet DOM!
2. WWE Smackdown 4 RULEZZZ
Jullie gaven hem een zielige 81. Dit spel is echt de beste PS2-game ooit gemaakt. Jullie houden gewoon niet van worstelen omdat jullie te dom zijn om te kunnen zien dat de superstars erg goed lijken. Het spel moet al een 100 krijgen, omdat Chris Benoit ongelofelijk goed is, Eikels.
3. Ontsla Jurjen, want deze kneus geeft alle lelijke Nintendo-games veel te hoge cijfers.
4. De PU Rulezz verder wel en de uitjes naar de E3 zijn echt ongelofelijk vet. Verder moeten jullie om de maand een demo cd bij de PU doen, en dan het liefst elke keer voor een andere platform.
Veel succes met de PU (Kneuzen)

MaRk en BIG T I Internet

1 Het is nog altijd HET Powerweb.
2 Alleen als onze moeders er in zouden zitten zouden we het een 100 geven.
3 En jij wilde Smackdown een 100 geven?!
4 Weet je wat, we maken de PU 1 euro en doen er elke maand een gratis game bij.

EFFE BIJPRATEN OVER... DE PS2



'Fun Anyone?' Zo luidt, volgens een aantal websites, de nieuwe campagne van Sony. Verruilt Sony daarmee haar hippe 'the third place' voor iets anders, iets vermakelijks? Wat moeten wij ons hierbij voorstellen, 'Fun Anyone?' De PlayStation is geen hippe gameconsole meer maar een 'leuk' apparaat voor de consument? Is Sony veranderd in een soort TROS, 'de grootste familie van Nederland'? Zeg je abonnement op het Veronica magazine maar op en neem er een tot wederopzegging op de TROS Kompas. Je hele CD collectie met 'niet zo erge doorsnee muziek' kan bij het grofvuil worden gezet. Vervang dit door wat Frans Bauer en Jan Smitje CD's. Vakantie vier je niet meer in het hippe Ibiza, nee de hele auto prop je vol en je rijdt gezellig met de hele familie naar Zuid-Frankrijk. Alwaar je geen hotel hebt geboekt maar in de tent op de camping staat. (toch, Ed?)
Op zondag ben je met vrouw/vriendin/ouders plus eventueel aanhangsels in de vorm van kinderen/broertjes/zusjes te vinden in de IKEA. Om daar te zoeken naar die ene lamp die bij dat bankstel in de huiskamer past. Om terug te komen met een kast, een voetenbankje (in de aanbieding) en een nieuw TV meubel met belachelijke namen als SJØRK, BERF of SPØRM.

"IS DIT HET NIEUWE SONY? HET REBELSE HIPPE KARAKTER DAT PLAATS HEEFT MOETEN MAKEN VOOR DE GEZELLIGHEID WAAR DE GANSE FAMILIE VAN KAN GENIETEN?"

Is dit het nieuwe Sony? Het rebelse hippe karakter dat plaats heeft moeten maken voor de gezelligheid waar de ganse familie van kan genieten? Het is natuurlijk niet eens zo'n vreemde gedachte. De consumenten elektronica divisie van Sony doet het behoorlijk slecht. En met een impuls van de computer entertainment divisie hopen ze wat meer cash te kunnen genereren. Dus als je nu laat zien hoe gezellig een PS2 is dan zal de aankoop van een PSX een stuk makkelijker zijn. De PSX is dan ook een product voor de niet gamer, een gezellig apparaat voor het hele gezin. En het zal gezellig worden natuurlijk. Plug een Eye-Toy, dansmat of microfoon in de PSX en de familie zal lachen gieren en brullen als nooit te voren. Want met de PSX heb je natuurlijk 'Fun for Everyone' in de huiskamer.
Mooie pay-off trouwens voor de vervolgcampagne van Sony; Fun for Everyone.

NIEUWE ADD-ON VOOR C&C: GENERALS

EA heeft aangekondigd dat dit najaar Zero Hour in de schappen moet liggen. Dit expansion pack voor Command & Conquer: Generals zal vijftien nieuwe singleplayer missies, een nieuwe Generals Challenge mode en een trits nieuwe eenheden bevatten. Nieuwe units zijn onder andere het US Specter Gunship en de GLA (Global Liberation Army) combat motorcycles.
In de Challenge mode moeten gamers het opnemen tegen een uniek leger met aan het hoofd een soort super-generaal. Door deze generaal te verslaan unlock je zijn leger, waarmee je vervolgens online kunt deelnemen aan de multiplayer battles.
In totaal zijn er negen Generaals en even zoveel superlegers. De vijftien 'gewone' nieuwe missies laten je spelen met de US, GLA en China en worden opgebroken in ieder vijf missies (drie campagnes dus).
De US-campagne staat in het teken van het zoeken naar én het vernietigen van "weapons of mass destruction". Goh, hoe komen ze er op? Hier alvast twee screens.



PORNO



Effectbejag heet dit. Je plaats boven een stukje het woord 'porno' en we hebben jullie aandacht. Toch? Met 'Dikke tieten' hadden we hetzelfde bereikt, of 'Ed gaat weg' of 'Boris braakt vliegtuig onder'. Een andere titel hadden we echter niet kunnen bedenken, aangezien er nog steeds nerds in de developerswereld rondlopen die denken dat het leuker is sexgames te spelen dan het live te doen. En wat ons betreft had de game Lula 3D ook nooit dit prachtige blad gehaald als we niet het idee hadden dat de helft van de abonnees onder sex voorhuidjogging verstaat, en deze game daar mogelijk bij kan helpen. Er is dus helaas wel een markt.
Lula 3D is het vervolg op Lula: The Sexy Empire. Je bent wederom de rondborstige pornoproducer Lula, die op zoek is naar drie van haar pornosterren. Die zijn namelijk ontvoerd. Het spel wordt aangedreven door de Vulpine Vision engine… ach, what the fuck, kijk even naar dat screen. Dat is toch wat je wilt.
Overigens keken we wel even op van het aantal 'adult orientated games' wat al op de markt is of komt. Jeroen moet de banden met de publishers toch eens aanhalen, want Ed heeft geen reviewexemplaren gehad van Ring Out Lesbians, Wet Attack, Buttslammer, Inside Chessie, Wet Attack, Patty Pains Bondage Poker en niet te vergeten de klassieker Panty Raider.

NOVALOGIC KOMT MET ONLINE SHOOTER

Novalogic, de maker van de wereldberoemde Delta Force-serie, komt met Joint Operations, de online shooter die de concurrentie aan moet gaan met spellen als BF 1942 en UT 2004.
Deze multiplayer shooter voor PC moet officieel al Q4 2003 in de winkels liggen, maar zal naar alle waarschijnlijkheid eerder ergens in 2004 uitkomen (zo gaat dat meestal met die op de valreep aangekondigde games).
Joint Operations speelt zich af in Indonesië, waar regionale onafhankelijkheidsstrijders in het bezit zijn gekomen van zeer geavanceerde wapens. Hierbij raakt het leger verdeeld in verschillende vechtende en schietende groepen.
Wat heeft de game in petto?
- Bestuur helikopters, boten, jeeps en andere combat voertuigen.
- Het spel maakt gebruik van een verbeterde Black Hawk engine.
- Je kan teamleden én voertuigen gemakkelijk transporteren met behulp van LCAC's (Landing Craft Air Cushioned) of Chinook helikopters van eiland naar eiland.
- Speel als lid van de Joint Operations Force of als een Indonesische Separatist met verschillende wapens en voertuigen.
- Dichtbegroeide speelomgevingen met jungles, bossen, bergen en moerassen.
- Verschillende multiplayer modes waaronder co-operative mode en natuurlijk een singleplayer-campagne.



TOP BLIZZARD NORTH STAPT OP

Paniek in huize Meijroos want de top van Blizzard North stapt op. Mede-oprichters Erich Schaefer, Max Schaefer, David Brevik plus Blizzard's vice-president Bill Roper hebben het bedrijf verlaten.
Met z'n vieren willen ze een nieuwe bedrijf oprichten om games te ontwikkelen. Een naam van de toekomstige ontwikkelstudio is nog niet genoemd. Blizzard North is onderdeel van Blizzard Entertainment, dat op haar beurt weer valt onder Vivendi Universal Games.
Zoals wel bekend rommelt het al tijden binnen de gamesafdeling van Vivendi, ondanks het krampachtige we-doen-net-of-onze-neus-bloed-spelletje van de top. Vivendi mag blij zijn dat ze Half-Life 2 nog mag uitgeven, want dat zou het bedrijf wel eens kunnen redden.
Zoals vaker bij het opstappen van beleidsmakers, duurt het vaak niet lang voordat andere werknemers overlopen naar hun oude bazen. Als dit alles betekent dat de Warcraft, Diablo en Starcraft-licenties in gevaar komen/te grabbel worden gegooid, gaat Jan persoonlijk op bezoek bij de Luc Vanhal, president van VU Games.



MARIO BLIJFT BEZIG BAASJE

Onlangs merkte Miyamoto op dat het weldegelijk de bedoeling was dat Mario's nieuwste 3D-avontuur (de opvolger van Super Mario 64 en Sunshine) tijdens de afgelopen E3 gepresenteerd zou worden. De presentatie zou op het laatste moment zijn afgeblazen, omdat Nintendo bang was dat nieuwe spelelementen andere ontwikkelaars zouden inspireren hier hun eigen draai aan te geven.
Hoe serieus we dit moeten nemen weten we niet, feit is wel dat het ontbreken van een Mario-achtige klapper de algemene indruk van Nintendo's laatste E3-optreden wat omlaag haalde.



Nu betekent dit natuurlijk niet dat Miyamoto en Co. niet druk aan de slag zijn met Mario's nieuwe avontuur, en al helemaal niet dat we het besnorde boegbeeld de komende tijd niet in allerlei andere spellen zullen tegenkomen. Mario is nog steeds een bezig baasje als we de releaselijsten mogen geloven.
Op de Cube komt ie natuurlijk in november voorbij racen in Super Mario Kart: Double Dash, begin 2004 gevolgd door Mario Party 5. Ook gepland voor begin 2004 zijn Mario Tennis en Mario Golf: Toadstool Tour, games die gelijktijdig ook op de GBA zullen verschijnen. Meest opvallende titel op de officiële Cube-releaselijst van Nintendo: Paper Mario (Q1/Q2 2004). Wordt dit de opvolger van het briljante Paper Mario dat ons door Intelligent Systems werd geleverd in de nadagen van de N64?
Een game die hier in ieder geval grote gelijkenis mee vertoont is Mario & Luigi, de puzzel-RPG die in november in Europa wordt uitgebracht op de GBA, ongeveer tegelijk met de E-Reader die middels GBA-kaartjes toegang biedt tot klassieke spellen van Mario, zoals Donkey Kong en Mario Bros.
En dan kunnen GBA-bezitters nog uitzien naar misschien wel het meest veelzijdige Mario-avontuur aller tijden: Super Mario Bros. 3, de NES-klassieker die in oktober wordt uitgebracht op de GBA. Go go Mario!



COMMENTAAR BETER GOED GEJAT...

Beter goed gejat dan slecht verzonnen; het is een gezegde waar je maar weinig tegen in kunt brengen. Maar de laatste tijd wordt deze spreuk wel erg liefdevol omarmd door de heren developers.
Natuurlijk weet ik ook wel dat als de bizz steeds groter wordt en er steeds meer bedrijven games (denken te kunnen) maken, er ook steeds meer middelmaat boven komt drijven. Talenten zijn immers dun gezaaid. Kijk maar naar onze redactiecolofon (ahum).
Maar waar ik vroeger spuugde op Nintendo als ze een game niet lieten zien omdat er anders mogelijk gameplay elementen zouden worden gejat, daar kan ik dat nu goed begrijpen want men jat zich momenteel scheel. Neem nu bullet time. Bij Max Payne iets waar ik intens van genoot, maar vandaag de dag een gameplay-element dat me laat kotsen. Op de E3 leek het wel of alle games lag hadden, zoveel bullet time zat er in.
Maar er zijn nog legio andere onderdelen die gejat worden. Neem de Sands of Time-optie in Prince of Persia (waarmee je à la Blinx de tijd kunt terugspoelen). Nu is POP de eerste dief en dat heeft wel wat, maar let op, dit ga je volgend jaar overal terug zien. Of het switchen tussen twee werelden (het goed en kwaad). Ontstaan in de Legend of Zelda-serie, goed gejat door de Legacy of Kain-reeks en, voila, daar zit het ook weer in Sudeki.
Doet een wapen het goed in een shooter, dan zie je hem terug in alle daaropvolgende first person releases. Kickt iedereen op de gepatenteerde regendruppels van Colin McRae 3.0, dan ziet elke rallyracer ze binnen een half jaar van het glas afdruipen.
Maar de bizz gaat nog een stap verder. Men kopieert tegenwoordig complete games van elkaar. Battlefield 1942 en Medal of Honor scoren, huppakee, opeens zijn er tig WW II shooters. Vietcong doet het goed, opeens word je gek van de jungleshooters.
Als iets scoort, gokt iedereen er op dat gamers alleen maar dergelijke games willen zien. Hoe simpel dit allemaal ook is en hoezeer ik er als journalist van walg, het is feitelijk best een goed teken. Het betekent namelijk dat gamen groot is geworden, dat het mainstream wordt, dat er veel geld valt verdienen. En bakken geld trekken gelukszoekers aan.
Mensen met minder talent en vindingrijkheid, maar wel gezegend met een uitstekend zakelijk instinct. Mensen die weten dat je van een rip off best een bestseller kan maken als je er maar de juiste marketing en reclame aan vastbindt.
Aan ons de schone taak om nog meer dan voorheen de innovatieve geesten onder de developers te prijzen en ervoor te zorgen dat de credits voor bepaalde gameplay-elementen op de juiste plaats terechtkomen. Want reken maar dat er gamers zijn die de bullet time voor het eerst in 'Micky Mouse Skateboarding' zien en denken 'hé wat een coole uitvinding'.

J.J.

EFFE BIJPRATEN OVER... DE XBOX

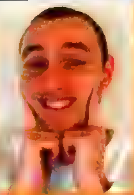


Onlangs hielden we in het Amsterdamse café Bitterzoet de finale van de Moto GP Championships. Lijkt misschien saai; 32 van die gasten die tegen elkaar racen op een aantal schermen, maar dat was het niet. Het liet perfect zien wat de toekomst van het gamen is. Althans in mijn ogen. Binnen een paar jaar mag gamen zich een geaccepteerde sport noemen.
Xbox Live gaat een belangrijke rol spelen in deze ontwikkeling. En met name dankzij XSN, het op te starten sportnetwerk van Xbox Live.
Sportgames zijn in mijn ogen echt ideaal voor online gameplay. Het is gewoon man tegen man, zonder bullshit als betere wapens, betere tanks en powerups.
XSN gaat een enorme vlucht nemen, helemaal als in 2004 ook EA hun sportgames beschikbaar stelt. Dit laatste is mijn eigen inschatting, dus niet meteen boos bellen als je er anders over denkt.

"SPORTGAMES ZIJN IN MIJN OGEN ECHT IDEAAL VOOR ONLINE GAMEPLAY. HET IS GEWOON MAN TEGEN MAN, ZONDER BULLSHIT ALS BETERE WAPENS, BETERE TANKS EN POWERUPS."

Anyway, het Moto GP kampioenschap was een enorm succes. Het was de eerste keer dat we zoiets organiseerden en meteen boden zich honderden deelnemers aan. Ik vraag me af hoeveel dat er zouden zijn als er echt een grote nationale competitie werd opgezet. Denk maar eens aan voetbalcompetities met ere-, eerste- en amateurdivisies. Dat je kunt promoveren, dat een man of vrouw zich Nederlands kampioen NBA 2K3 mag noemen.
Ik hoorde al van Ed dat de FIFA-finale op de World Cyber Games een genot was om naar te kijken en deed denken aan een echte WK-finale, maar ik ging er toen van uit dat ie zijn snikkel iets te diep in de Koreaanse Saké had gehangen. Maar na de Moto GP finale ben ik om.
Iedereen in Bitterzoet was muisstil toen de acht finalisten de 15 ronden afwerkten. Je kon gewoon niet anders dan genieten van het bochtenwerk van de top 3 en het constante inhalen.
De hedendaagse games ogen en spelen zo realistisch dat het net is of je naar TV kijkt. En dat maakt dat gamen voor het eerst ook leuk is om naar te kijken als je niet meedoet. Ziehier de voorwaarde voor de doorbraak van online gamen als sport.

EFFE BIJPRATEN OVER... DE PC



Zomermaanden zijn normaliter komkommermaanden. Er komt nog wel het een en ander uit maar de echte grote knallers worden allemaal bewaard voor oktober, november en de bonusmaand december. Tegelijkertijd zijn er ook titels die voor dit najaar/winter gepland staan, maar die bijna zeker gaan slippen. Vooral PC-titels hebben daar een handje van.
Als we de publishers moeten geloven kunnen we de komende maanden aan de slag met Doom 3, Max Payne 2, Command & Conquer: Generals – Zero Hour, Joint Operations, Hidden & Dangerous 2, Homeworld 2, STALKER en Commandos 3. En voor al deze titels hou ik mijn hart dus stevig vast. Ik zie ze stuk voor stuk slippen, gewoon omdat ze het niet gaan halen. Deus Ex: Invisible Wars staat nu op 13 september. Dat gaat ie dus niet halen. En dan Thief III: 28 november, dat wordt

"NEEM DIE RELEASEDATA DUS VOORTAAN MET EEN KORREL ZOUT, EN TEL ER GEWOON ZES TOT TIEN MAANDEN BIJ OP."

toch echt 2004 ben ik bang. En zo zijn er legio voorbeelden te verzinnen.
Waarom doen publishers en ontwikkelaars dat? Liegen ze ons expres voor? Houden ze ons bewust voor het lapje? Ja en nee. Games maken is een rare business. Een Id Software bijvoorbeeld geeft aan Activison gewoon geen duidelijke releasedatum. Die moeten het doen met niet veel meer dan 'When it's done'.
Activison wil maar al te graag dat Doom 3 deze winter in de winkels ligt. Het zou een kerstknaller van jewelste worden. De wens is in dit geval de vader van de gedachte, dus zetten ze eind 2003 in hun releaselijsten. De aandeelhouders moeten tenslotte ook tevreden worden gehouden, en die hebben niks aan When it's done.
Hoe dan ook, releasedates zijn gewoon alles behalve betrouwbaar en dat lijkt vooral voor PC-titels te gelden. Neem die data dus voortaan met een korrel zout en tel er gewoon zes maanden bij op.

freecharts WEEK 29

In samenwerking met FreeRecordShop

Buiten een graadje of 30, binnen Frozen Throne spelen, dat is wat veel gamers momenteel doen getuige de nummer 1 positie in de PC charts van deze Warcraft III add on. Opvallend dat deze Blizzard-game het beter doet dan de nieuwe Tomb Raider. Dat was een paar jaar geleden wel even anders geweest. Op de PS2 scoort Lara wel big time. Bij Nintendo weinig verschuivingen. Zelda staat er zoals verwacht op 1. De nieuwe Zelda op de GBA kan het nog niet winnen van Atari Anniversary Advance, maar wat niet is kan nog komen. Microsoft scoort goed met twee eigen producten op de Xbox, Brute Force en Midtown Madness 3. En terecht.

GAME BOY ADVANCE

1	1	ATARI ANNIVERSARY ADVANCE
2	2	TOCA
3	6	FIFA 2003
4	4	LADY SIA
5	3	MEDABOTS METABEE TYPE RPG
6	5	DAVIS CUP TENNIS
7	-	ZELDA: A LINK TO THE PAST
8	-	MARIO KART SUPER CIRCUIT
9	-	HAMTARO HAM-HAM HEARTBREAK
10	-	FILA DECATHLON

PC

1	1	WARCRAFT FROZEN THRONE
2	3	LARA CROFT: ANGEL OF DARKNESS
3	2	SIMS SUPERSTAR
4	5	COMMAND & CONQUER RENEGADE
5	-	MORROWIND: BLOOD MOON
6	-	LINE OF SIGHT: VIETNAM
7	10	KNIGHTS & MERCHANTS
8	6	FIFA 2003
9	-	ROLLERCOASTER WORLD
10	8	COMMANDOS 2

XBOX

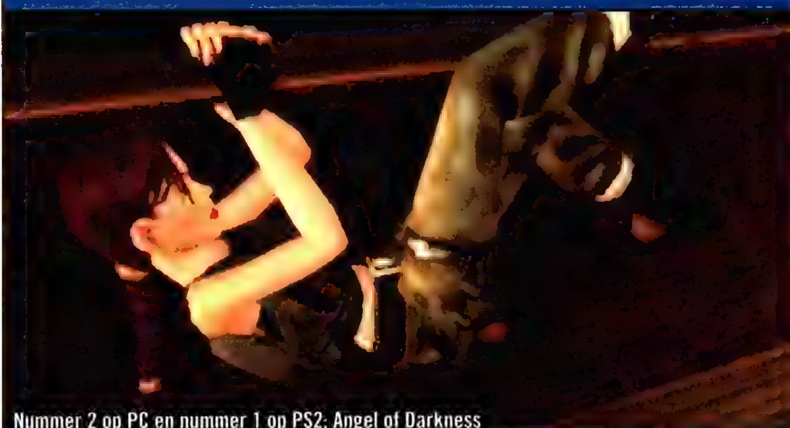
1	1	BRUTE FORCE
2	2	MIDTOWN MADNESS 3
3	5	F1 CAREER CHALLENGE
4	3	SOLDIER OF FORTUNE 2
5	6	MIDNIGHT CLUB 2
6	9	COMMANDOS 2
7	7	MOTO GP 2
8	4	ENTER THE MATRIX
9	-	NBA STREET 2
10	-	THE SIMS

GAMECUBE

1	2	ZELDA: THE WIND WAKER
2	1	WARIO WORLD
3	8	SONIC ADVENTURE 2
4	7	DEF JAM VENDETTA
5	5	SPLINTER CELL
6	3	ENTER THE MATRIX
7	6	SPLINTERCELL
8	4	HITMAN 2
9	-	ETERNAL DARKNESS
10	-	METROID PRIME

PLAYSTATION 2

1	2	LARA CROFT: ANGEL OF DARKNESS
2	1	SOCOM - US NAVY SEALS -
3	9	DEF JAM VENDETTA
4	8	ENTER THE MATRIX
5	7	TOUR DE FRANCE 3
6	5	GHOST RECON
7	-	FORMULA ONE 2003
8	3	F1 CAREER CHALLENGE
9	4	DYNASTY WARRIORS 4
10	-	THE MUMMY RETURNS



Nummer 2 op PC en nummer 1 op PS2: Angel of Darkness

OPLEIDINGEN GAMESDEVELOPMENT IN NEDERLAND

Een van de meest gestelde vragen na 'hoe kom ik bij de PU te werken', 'komt Skate echt altijd te laat' en 'hoe oud is Ed', is 'zijn er opleidingen tot developer in Nederland'. Het antwoord is ja, steeds meer zelfs. En die opleidingen presenteren zich keurig op de Studiebeurs op 9, 10 en 11 oktober aanstaande in de Jaarbeurs te Utrecht. Kun je al je vragen over development mooi daar kwijt. Want wij weten er echt zip van. We zijn al blij als we Windows kunnen opstarten.
Studenten van de opleiding Multimedia aan de Noordelijke Hogeschool te Leeuwarden, ontwikkelen al in hun eerste jaar een game. De opleidingen Informatica en Multimedia doen ook samen aan gamesdevelopment. Derdejaars studenten van beide opleidingen ontwikkelen op zeer professionele wijze een complete 3D-game.
Al een aantal jaren organiseert het Instituut I&E van de Hogeschool van Amsterdam het project Pret (Project Edutainment) in het eerste semester van het eerste jaar van de opleiding HIO. Er wordt een educatief en entertainend spelletje gemaakt dat geschikt is voor basisschoolkinderen.
Het thema van blok 12 bij multimedia aan de Hogeschool van 's-Hertogenbosch is "spel". Als voorbereiding wordt er in blok 11 het vak computer-graphics gegeven. In blok 12 komen meerdere vakken aan bod, plus een project waarin een spel gemaakt wordt.
De opleiding Informatica van de Saxion Hogeschool Enschede biedt in de specialisatiefase een thema "gaming en virtual reality" aan. Daarin komt het programmeren van games en alles wat er mee samenhangt aan bod.

OPENINGSTIJDEN STUDIEBEURS JAARBEURS UTRECHT

donderdag 9 oktober
van 9.30 tot 17.00 uur
vrijdag 10 oktober
van 9.30 tot 18.00 uur
zaterdag 11 oktober
van 9.30 tot 17.00 uur
Toegangsprijs: waarschijnlijk 6 euro

BABE MET BALLEN



Zo kom je er nooit, en zo twee keer in een week. Want na Arnold Stierp, die vorige maand de ultieme gameroom won, viel er deze maand opnieuw iemand uit Alkmaar in de prijzen. Wanda Strabbing (20) won de enige echte tattoo van Primal. En dus vond de prijsuitreiking plaats in tattoo en piercing shop Body-Sign.

BLOEDERIG

Vlakbij Body-Sign lopen we Wietze (in Alkmaar beter bekend als Wieckse of Weedse) tegen het lijf, die ons vertelt dat zijn vriendin Wanda nog bij de kapper zit. Wietze zal vandaag zijn blonde mopje zien veranderen in een roodharig getatoeeerde vamp, dus hij was al een beetje opgewonden.

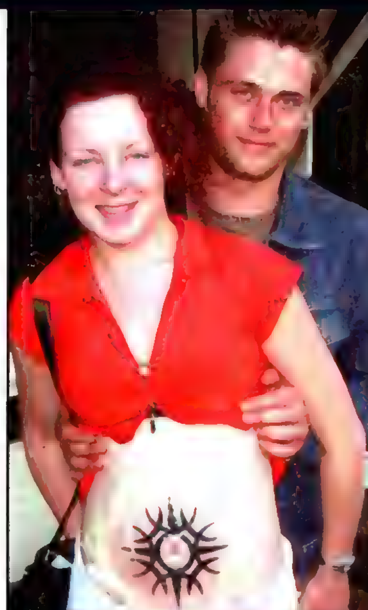
Even later arriveert ook Wanda. Dat viel ons dik mee, want eerlijk gezegd had het ons niets verbaasd als ze met cold feet had afgehaakt. Het wordt haar eerste tattoo, en dus laat men haar vast wat grote naalden en bloederige foto's zien. Wist je dat je aan vier haken in je rug in een tuigje aan het plafond kunt hangen? Nou ja, nu kan het alleen maar meevallen toch, Wanda? Wanda?

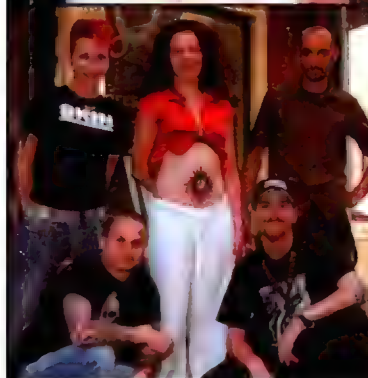
DE BUIK

Als ook Maarten van Sony is gearriveerd (net als de games wat later) kunnen we aan de slag. Hij is de game helaas vergeten, maar gelukkig is hem vlak voor vertrek nog gevraagd een voorbeeld van de tattoo mee te nemen.

Terwijl er links en rechts wat tongen en tepels gepierced worden, krijgt Wanda een voorlopig voorbeeld opgeplakt. Moeders is inmiddels ook komen kijken en buiten volgt vervolgens een verwoede discussie over de plaats en grootte.

Nadat Wanda een aantal andere - minder in het zicht zijnde - plekken heeft voorgesteld, gaat moeders graag akkoord met de buik. Leuk als je zwanger bent meid! Wanda gaat op de pijnbank, wij richting een terrasje. De rest zie je op de foto's.





Volgende maand geven we een True Crime-kogelgat weg, kom dus maar op met die inzendingen...

NIELS

COMMENTAAR DE BLADEREN VALLEN – TIJD VOOR DE GBA

Eens kijken, deze PU verschijnt... eind augustus, dus het einde van de zomer is alweer in zicht. Om precies te zijn: op 23 september is ie weer voorbij, die mooie zomer. Volgens de logica van Nintendo wordt het dus over een maandje weer tijd om de belangrijkste spellen voor de GBA uit te brengen, zodat we tijdens de aankomende herfststormen fijn binnen kunnen genieten van de games die we deze zomer zo graag mee op vakantie hadden willen nemen.

Met de release van Pokémon eind juli hebben we als GBA-bezitters nog een beetje geluk gehad, de enige andere game die Nintendo deze zomer uitbracht was Hamtaro: Ham-Ham Heartbreak. Als je het niet zo hebt op communiceren met knuffelbare knaagdieren, beschikte je de afgelopen zomervakantie dus over weinig vers voer voor je GBA.

Maar gelukkig, de dagen worden korter, het weer wordt wat grauwer, dus Nintendo komt binnenkort weer met de nodige mobiele tijdrovers. Volgende maand (september) Golden Sun: The Lost Age en Kirby: Nightmare in Dreamland, de maand erop Advance Wars 2, Super Mario Bros 3. en Final Fantasy Tactics Advance.

Inderdaad, een vreemd beleid van uitgeven, temeer omdat vorig jaar de toppers voor de GBA ook al ná de zomer werden gepland, met Yoshi's Island in oktober en Metroid Fusion in november.

Nu wil ik best begrip opbrengen voor wereldwijde distributienetwerken en lokalisatieprocedures, maar daarmee is het probleem nog niet opgelost, dus enig commentaar leek me hier wel op zijn plaats.

Ik maak me weinig illusies, maar wellicht dat dit soort stukjes bijdragen aan een stukje bewustwording en verbetering van beleid, zodat we de grote GBA-titels van 2004 misschien wél mee kunnen nemen op vakantie.

JURJEN

EFFE BIJPRATEN OVER... DE GAMECUBE



Wat nieuws betreft zijn we deze maand snel bijgepraat over de Cube. Niet zo vreemd ook; de E3 ligt alweer een paar maanden achter ons, de focus ligt nu op het najaar en de aansluitende feestmaanden.

Een stuk minder rustig bewogen mijn vingers de afgelopen maand over de knoppen van de Cube-controller, want met Soul Calibur II en Viewtifull Joe kon ik me vermaken met twee van de vetste knokspellen aller tijden. Helaas moeten jullie nog even geduld hebben - tot respectievelijk eind september en midden november – om zelf te besluiten of je je wel of niet in deze boute uitspraak kunt vinden.

Andere dingen om naar uit te kijken? Helaas moet ik - als liefhebber van fantasievolle avonturen - vaststellen dat Nintendo zelf dit jaar weinig meer heeft te bieden waar ik voor warmloop. Ik verwacht in het avontuurlijke genre meer van Sega's Billy

> "INDERDAAD, HET WORDT TIJD VOOR EEN UBI SOFT-TATTOO."

Hatcher (Q4), Namco's I-Ninja (Q4) en vooral van Ubi Soft's Beyond Good and Evil (november), Prince of Persia (november) en XIII (december).

Inderdaad, het wordt tijd voor een Ubi Soft-tattoo, wat trouwens niet wil zeggen dat ik spijt heb van die van Nintendo. Want al is het genre der alternatieve racers naar mijn mening van een wat minder opwindend gehalte, toch zullen de nieuwe delen in Nintendo's successeries F-Zero (oktober), 1080 Snowboarding (november) en Mario Kart (november) dit najaar ongetwijfeld voor het nodige spektakel gaan zorgen op m'n Cube. Vooral die 1080 lijkt beter te worden dan de meeste van jullie verwachten, dus vergeet niet mijn preview in deze PU te checken!

Al met al heeft 2003 dus nog best wat toffe dingen in petto voor de Cube-bezitter. Mocht je tussen de regels van dit stukje door enige verbazing en teleurstelling zien sijpelen vanwege het feit dat niet Nintendo maar Ubi Soft mij dit najaar de kleurrijke avonturen gaat laten beleven waar ik nu al voor in vuur en vlam sta, dan, eh, heb je dat waarschijnlijk wel goed gezien.

TRON IN DE BUS

Ze komen naar je toe deze zomer, de dames en heren die de game TRON gaan promoten. Je kan er dus donder opzeggen dat je straks in je zwembroekje in Scheveningen even kunt gamen of mee kunt doen met een prijsvraag. Hiernaast vind je de route die de bus zal gaan afleggen.

9/10 augustus: Scheveningen Jumpteam
12 augustus: Knokke
14 augustus: Antwerpen
16/17 augustus: Zandvoort The Spot
29/30/31 augustus: Lowlands Biddinghuizen



PLAYSTATION 3 IN 2005?

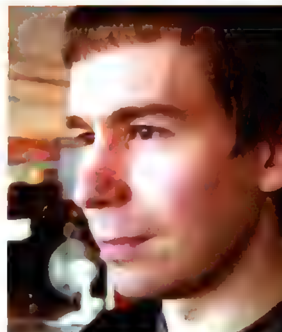
Dat dit bericht niet in de roddelrubriek Powerspy staat, komt omdat wij met enige zekerheid denken te kunnen stellen dat Sony 2005 echt gaat halen Chipfabrikant Elpida heeft namelijk officieel aangegeven dat men eind 2004, begin 2005 start met de massaproductie van de chip. Dat zou wijzen op een 2005 release.
Het schema, en nu moet je toch weer even het zoutvaatje erbij pakken, is volgens ons: medio 2005 de launch in Japan, ergens in september 2005 mogen de Amerikanen aan de nieuwe console snuiven, en wij, arme Europeanen, in november 2005...

IN GESPREK MET... TUOMAS PIRINEN

LEAD DESIGNER SUDEKI

Tijdens onze persbezoekje aan Climax in de UK spraken we onder vier ogen met de man over wiens naam je vier keer struikelt; Tuomas Pirinen: Lead Designer Sudeki.

PU: "De spelkarakters in Sudeki zijn met zorg ontworpen. Waarom zijn ze zo belangrijk. En waarom hebben jullie niet gekozen voor één held?"
PIRINEN: " Sudeki is een nieuwe game en Ailish, Tal, Elco en Buki vormen het gezicht van de game. Je moet ze zien als karakters van een Final Fantasy game die stuk voor stuk een achtergrond hebben, die op een verschillende manier met elkaar verbonden zijn. Ze zijn geen gewichtloze, inwisselbare krijgers zoals in veel PC RPG's. Vier karakters zijn leuker dan een, omdat ieder karakter een bepaalde spelstijl vertegenwoordigt en alle vier zijn ze belangrijk in de game"
PU: "Jullie hameren heel erg op de overweldigende combat die vooral snel en flitsend moet zijn."
PIRINEN: "Turn-based is voor sommige games prima, maar niet voor Sudeki. We willen je niet uit de actie halen. Het oproepen van het menu en het kiezen van een spreuk duurt tienden van seconden en je kunt meteen weer verder battelen. Je hebt altijd totale controle en de adrenaline rush is constant. Steeds onderbrekingen en te veel submenuutjes in beeld kan de gameplay schaden."
PU: "Gezien je lichaamsbouw gokken we dat jezelf aan martial arts doet? "
PIRINEN: "Klopt. Ik doe al 14 jaar aan Kung-Fu en karate. Daarom wil ik ook dat de combat er superbe uitziet in Sudeki. Ik heb zoveel games gezien waar de gevechten er gewoon niet uitzagen."
PU: "Sudeki draait om twee werelden die haaks op elkaar staan; de wereld van licht versus de wereld van donker. Is dat niet heeeeeel clichématig?"
PIRINEN: "Je vergeet de Shadow World die de twee werelden met elkaar verbindt. En nee, dat is niet clichématig. Want je zult nog verrast staan hoe wij donker & licht interpreteren; de good guys kunnen wel eens de bad guys zijn en andersom. Maar ook weer niet. Bovendien is de Dark World niet perse slecht. Het is daar donker, de mensen daar zijn bitter en hebben een donkere touch. Maar of ze evil zijn...? Trek je die lijn door; voor alles wat er in de Light World is, is er een parallel in de Dark wereld. Dus Ailish, Tal, Elco en Buki hebben een Dark tweeling rondlopen."
PU: "Wauw! Kun je ook spelen met je dark spiegelbeelden?"
PIRINEN: "Wie weet. Het zou bijna te mooi zijn om te laten liggen nietwaar? Of misschien worden ze je wel je ergste vijanden? Ik ga het in ieder geval niet verklappen. Maar ze spelen een belangrijke rol in de ontknoping van Sudeki."
PU: "Sudeki zou een hele goede franchise kunnen zijn. Hoe groot is de kans op een sequel?"
PIRINEN: "Laten we niet op de zaken vooruitlopen, eerst moet Sudeki volledig 'polished' de deur uit. Maar inderdaad, Sudeki kan heel goed een franchise worden. Een sequel licht zeker in de planning. En natuurlijk het gebruik van Xbox Live."





"OUD NIEUWS"

■ De N-Gage zal vanaf 6 augustus een tour maken langs 50 Europese steden. We gaan er dan ook vanuit dat één van die steden in Nederland ligt. Op die tour kun je met de N-Gage spelen en meedoen aan de N-Gage challenge alwaar je prijzen kunt winnen die niet voor de poes zijn.
■ Er zijn flink wat renders en screens van Quake 4 gehackt op de site van Id Software en Activision. Beide bedrijven zeggen tijdschriften en sites flink te zullen aanpakken die de gestolen beelden laten zien.
■ Eigenlijk snappen we alle ophef niet want de beelden leveren bakken free publicity op. En ze zagen er ook niet slecht uit, dus schade aan de game doet het niet. Zal wel weer te maken met het feit dat men die zaken exclusief aan bepaalde media wil geven in ruil voor een flinke coverage.
■ De kans dat Doom III de originele releasedatum van Q4 2003 haalt is erg klein. Het wordt nu op zijn vroegst Q1 2004. Kijken wanneer die mededeling volgt voor Half-Life 2.
■ Overigens halen ook de shooter Trinity en verrassend genoeg eveneens True Crime niet de releasedatum. Trinity komt pas einde 2004, True Crime moet nog wel voor de Kerst van 2003 in de winkel liggen.
■ De adventure Syberia wordt naar de Xbox geport. Hiep hiep hoera!
■ De PC, PS2 en NGC bezitters dienen nog even te wachten op Mercedes Benz World Racing. De game is uitgesteld.
■ Sega AM2 werkt momenteel aan Shenmue III. Op welke console de game gaat uitkomen is nog niet bekend gemaakt. Shenmue II op de Xbox was nu niet bepaald een succes, dus wie weet dat Sega de boel heroverweegt.
■ Het in Doetinchem gevestigde Engine Software heeft een 2,5 jarig contract ondertekend met de Nederlandse publisher Playlogic. Ze gaan GBA games maken, met als eerste product de handheld-versie van Xyanide.
■ Echt innovatieve gamersspot daar in Doetinchem want de makers van de Playseat (check www.playseats.nl), je weet wel, die racestoel die PlayStation gaat distribueren, komen ook uit Doetinchem.
■ Big Ben Interactive komt met een soort remake van Space Invaders voor de PS2. Grootste verandering is dat je nu op aarde knalt en geen spaceship bestuurt, maar een mens.
■ Half-Life 2 zal speelbaar zijn op een Pentium III 800 en Doom III op een Pentium 1 GHz. Beide vereisen wel een goede Geforce videokaart. Let wel, met deze configuratie verschijnt er volgens ons in ieder geval iets op je scherm. Om echt te genieten zullen je hoger moeten.

KIRBY'S AIR RIDE

Wie: HAL Laboratory
Waarop: GameCube
Wanneer: 1e helft 2004
Waarom wel: De game wordt gemaakt door hetzelfde HAL Laboratory dat ons leven eerder al verrijkte met Super Smash. Bros. Daarbij zouden Kirby's kopieermogelijkheden in combinatie met de toegankelijke gameplay best eens heel tof en verslavend kunnen uitpakken.
Waarom niet: Op het moment dat deze game uitkomt liggen de nieuwe F-Zero, 1080 Snowboarding en Mario Kart alweer een paar maandjes in de winkel. Mosterd na de maaltijd?









MAX PAYNE 2: THE FALL OF MAX PAYNE

Wie: Remedy Entertainment
Waarop: PC
Wanneer: Q4 2003 (zeggen ze)
Waarom wel: De moeder van Bullet Time is terug, nog coolere moves, een hele vette nieuwe engine, een donker en meeslepend verhaal en nog meer slowmotion action shootouts!
Waarom niet: Wat is er met Max gebeurd?!! Hij heeft een ouwe plofkop gekregen en draagt een pak!





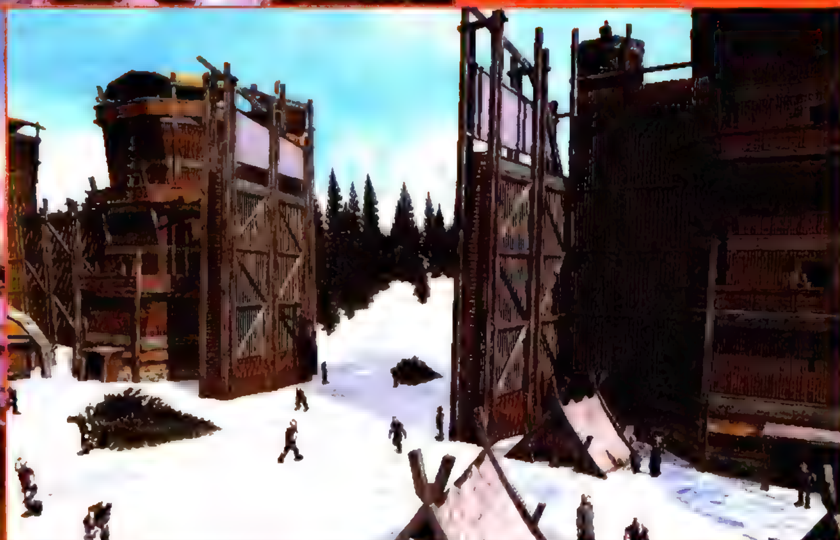




BLACK & WHITE 2




Wie: Lionhead Studios
Waarop: PC
Wanneer: Q2 2004
Waarom wel: Omdat dit keer de verschillen tussen black en white veel groter zijn, zowel visueel als in de gameplay. De sequel kent bovendien meer magie, meer immense gevechten en meer RTS-elementen. Kortom; betere gameplay met nog steeds een uniek uitgangspunt.
Waarom niet: Er heersen veel vooroordelen en er leeft scepsis naar aanleiding van de eerste B&W. Poetst Lionhead die weg?

LEGACY OF KAIN: DEFIANCE




Wie: Eidos
Waarop: PlayStation 2, Xbox en PC
Wanneer: November 2003
Waarom wel: Het gaat hier om een zeer geliefde serie bij velen. Het is overigens ook de eerste game waarin de twee hoofdrolspelers daadwerkelijk te spelen zijn. Daarbij is er het een en ander op de schop gegaan zoals een vast camerasysteem en een aantal nieuwe moves waaronder telekinetische worpen.
Waarom niet: Omdat iedereen de ouderwetse Legacy of Kain gewend is. Dat we te maken kunnen krijgen met een wat eentoniger geheel en misschien wel nog meer laadschermen...




PRIJSRAAG

WIN HET ENIGE, ECHTE BEZWETE SHIRTJE VAN JILL DE JONG!

Diegenen die regelmatig naar Game-Kings kijken, hebben onlangs kunnen zien hoe Jill de Jong, het officiële Lara Croft-model, de GameKings-studio vereerde met een bezoekje.
Zag je ook dat lekkere Tomb Raider-hemdje dat ze aanhad? Nou, dat hebben wij speciaal voor jullie even uitgetrokken. Je kunt het bezweet en al winnen! En we kunnen verzekeren dat het erg warm was in de studio.
Welke hitsige gamer zou dat Angel Of Darkness-hemdje graag hebben om boven z'n bed te hangen, af te likken, uit te wringen, zelf te dragen of whatever? Wel eerst even netjes antwoord geven op deze vraag.

HOE OUD IS DE NEDERLANDSE LARA, JILL DE JONG?
Het antwoord, voorzien van je naam, adresgegevens en leeftijd kun je mailen naar redactie@powerunlimited.nl



NAMCO'S TWEEDE RPG VOOR DE CUBE



Namco is goed voor RPG-minnende Cube-bezitters. Na het eerder aangekondigde Tales of Symphonia is een tweede exclusieve Cube-RPG door Namco aangekondigd, met als Japanse titel Baten Kaitos.
De eerste screens en stukjes artwork zien er al lekker sfeervol uit, al zijn we niet zo blij met het nieuws dat de spelfiguren gebruik kunnen maken van magische speelkaarten om monsters op te roepen, dat soort tricks beginnen nu echt een beetje cliché te worden.
Om dit stukje nieuws toch in positieve stemming af te ronden: de game wordt ontwikkeld door Monolith Software. Juist, de mannen achter de roemruchte Xenosaga-reeks.



TOPPERTJES

In deze lijst vind je elke maand de games die de afgelopen drie nummers de hoogste cijfers kregen.

XBOX

TITEL	CIJFER	NUMMER
Midtown Madness 3	80	PU08
Wakeboarding Unleashed Feat.Shaun Murray	81	PU08
Tides of War	83	PU07
Brute Force	84	PU07
Burnout 2	87	PU06

GAMECUBE

TITEL	CIJFER	NUMMER
Ikaruga	80	PU06
Wakeboarding Unleashed Feat.Shaun Murray	81	PU08
Hitman 2- Silent Assassin	82	PU07
Wario World	84	PU08
Splinter Cell	90	PU06

GAME BOY ADVANCE

TITEL	CIJFER	NUMMER
Castlevania Aria of Sorrow	80	PU06
The Lost Vikings	80	PU06
Golden Sun: The Lost Age	80	PU08
Pokémon Ruby	85	PU07
Pokémon Sapphire	85	PU07

PC

TITEL	CIJFER	NUMMER
Blitzkrieg	80	PU06
Medieval: Total War – Viking Invasion	80	PU07
Runaway: A Road Adventure	80	PU08
Star Trek Elite Force II	82	PU08
World War II:Frontline Command	86	PU08
Ghost Master	86	PU07
Colin McRae 3.0	89	PU08
GTA Vice City	95	PU06

PLAYSTATION 2

TITEL	CIJFER	NUMMER
Wakeboarding Unleashed Feat.Shaun Murray	81	PU08
Eye-Toy: Play	84	PU08
Dancing Stage Megamix	85	PU07
Syberia	85	PU08
Music 3000	85	PU08
Silent Hill 3	86	PU06

POWERSPY

■ Fototoestellen en Boris, dat gaat de laatste tijd niet echt goed samen. Op zijn vlucht met Air France naar Montpellier werd zijn nieuwe digitale camera namelijk uit de tas gehaald. In LA had ie een ander exemplaar al laten liggen. Als troost kreeg Kale B. van Air France een prachtige toilettas met alles erop en eraan. Sindsdien ruikt het heerlijk als Boris op de redactie komt.
■ De 15-jarige King Tuur won de Moto GP Championships van Gamekings en mocht met 1000 euro naar huis. Op zich niets bijzonders als het niet zo was dat de man op de Megafestatie ook al het Gamekings Dead or Alive toernooi won en zich inmiddels glansrijk plaatste voor de finale van het Nederlands Kampioenschap Halo. En het wordt nog enger als je beseft dat zijn broer tweede werd bij de Moto GP wedstrijd. Dat is dus een duidelijk geval van een pa met toverballen. Invriezen die handel en supergamers kweken. Winnen we over 16 jaar alle wedstrijden op het WK Cybergames.
■ Quote van de maand van PS2-baas Kaz Hirrai: 'Er is een plek waar wij de andere consoles goed kunnen zien en dat is in de achteruitkijkspiegel.'
■ Het is niet te geloven, maar de zevende add on voor The Sims komt er aan en dit keer kun je de virtuele Hans Kazan gaan uithangen. Kunnen we die shit niet weggoochelen of zo...
■ Over The Sims gesproken, een groep jongens uit Berlijn, genaamd Rotobee, willen een soort Sim-variant maken waarin het liefdesleven een grotere rol speelt.
■ Whiptail Interactive, de uitgever die als enige het nogal heftige Postal 2 op de markt durfde te brengen, komt opnieuw met een game waarin misdaad de hoofdrol speelt. Je speelt in Gangland een Mafia-lid met een fikse familieruzie. De gameplay bevat een complexe mix van RTS, RPG en een Sim.
■ Allemaal leuk en aardig, maar laten developers nu niet gaan denken - na het succes van GTA 3 en Vice City - dat geweld zaligmakend is. Die games zaten namelijk ook goed in elkaar, wat je van Postal 2 niet bepaald kon zeggen. Dat was inderdaad een gewelddadige game die agressie opwekte... omdat ie zo kut speelde.
■ Mocht er iemand nog een huissleutel hebben gevonden op de Power Awards, die was van Niels. Da's leuk thuiskomen, zo rond een uur of drie 's nachts, enigszins beschonken en dan je sleutels kwijt zijn. En wat vertel je de politie als die je met je dronken kop aan het keukenraampje ziet morrelen?
■ Prince of Persia en Beyond Good and Evil blijven tot eind 2003 exclusief voor de PlayStation 2. We zeiden het maanden geleden al; exclusief is niet langer exclusief meer. Het is een ander woord voor 'eerder uit op'.

POWERSPY

■ De geruchten gaan dat Counter-Strike: Condition Zero, de opvolger van het fameuze Counter-Strike, ernstig gaat lijden onder het uitstelvirus. De graphics schijnen inmiddels flink verouderd te zijn. Gelukkig ziet Counter-Strike er ook niet uit en speelt men het toch massaal. Echt geschrokken zijn we dus (nog) niet.

■ Hoe origineel, EA stelt Need for Speed: Underground niet uit, maar schuift het naar voren. De game is verder in ontwikkeling dan verwacht.

■ Een game die weer is uitgesteld heet Republic: The Revolution. Je weet wel, die revolutionaire game van Demis Hassebis waarin je je dient op te werken naar het presidentschap van een fictieve Oostblok-staat. Voor Jan en J.J. is dit geen nieuws, ze speelden de game al in 1756 op de E3 en sindsdien wordt ie elk jaar uitgesteld.

■ Op de Republic website meldde Hassebis een paar dagen later echter doodleuk dat hij de game wel in finished version had afgeleverd bij Eidos. Nog wel in zes talen. Nu snappen we er helemaal niets meer van. Stellen we nu ook al games uit die voltooid zijn?

■ Arme Eidos, na het gezeik rond de release van Tomb Raider, hebben ze nu dus een tweede potentiële kassakraker die zijn verschijningsdatum niet haalt. En die gasten gaan financieel al zo goed.

■ Het schijnt dat Take Two een bod heeft gedaan op publisher Vivendi Universal, je weet wel die publisher die nooooooit overgenomen gaat worden omdat het er zo beregoed gaat. Naar verluidt moet de toko tussen de 800 miljoen en 1 miljard dollar kosten. Dus mocht je nog wat hebben liggen...

■ Een ander bedrijf dat in diepe shit zit, is Acclaim. Weinig toptitels de laatste tijd, bijna geen cash meer in huis en als je de komende line-up bekijkt springt er ook niets echt uit. Of lig jij wakker van Urban Freestyle Soccer en Gladiator: Sword of Vengeance?

■ Nu het samengaan met Sammy of Namco van de baan is, staat Sega weer in de belangstelling. Getuigen zeggen dat Microsoft-medewerkers boven het hoofdkantoor van Sega cirkelen.

■ What the fuck is er toch gebeurd met Sierra? Vroeger een koning in deze bizz en nu een regelrechte loser met de line up van The Hobbit en Malice. Die laatste game zou de launchtitel van de Xbox zijn en speelt nu nog steeds voor geen meter. Wat op zich een prestatie is.

■ Nintendo geeft haar nummer 1 positie op de handheldmarkt niet zo maar op. Volgens insiders heeft de aankondiging van de PSP geleid tot een nieuwe, verbeterde SP-versie die eerdaags aangekondigd gaat worden.



INSIDER

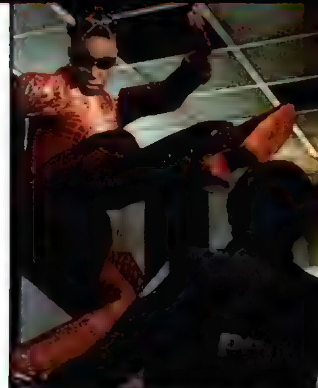
Hardcore gamers en casual gamers. Twee termen die vaak gebruikt worden in de games-industrie om twee verschillende groepen aan te duiden. De eerste groep betreft de fanatici. Mensen zoals jij en ik, die de allernieuwste en beste games als eerste moeten hebben en zich vaak via specifieke gamesbladen als de PU op de hoogte houden van het laatste nieuws.

In de tweede groep is dat heel anders. Daar vind je mensen die eens in de zoveel tijd een (eenvoudige) game kopen en dan met name een game die ze kennen via de reclame, een bepaalde film of boek. Deze laatste groep is zo'n acht tot tien keer groter als de groep van de hardcore gamers.

En dat is belangrijk. Want de kosten van de ontwikkeling van games blijven steeds verder stijgen. Als developers en publishers dat willen terugverdienen, moeten ze proberen een zo groot mogelijk publiek aan te spreken. Volgens die redenering zou je je dus uitsluitend op de casual gamers moeten richten want dat is immers de grootste groep. Maar toch zijn de hardcore gamers goed bediend in de jaren negentig, ondanks de snelle opkomst van de casual gamers in die periode.

TRENDSETTERS

De afgelopen tien jaar hoorde je namelijk nog wel eens het argument dat je ondanks het steeds groter en belangrijker worden van de groep casual gamers, toch vooral de hardcore gamers niet uit het oog mocht verliezen. Want, zo ging de theorie, die hardcore gamers waren wel eventjes de trendsetters. Dat waren de mensen die als eerste de game kochten en vervolgens via mond-op-mond-reclame de grote groep casual gamers lieten weten hoe ongelofelijk geweldig die game wel niet was. Als de hardcore-mannen jouw game kochten, dan volgde de rest vanzelf.
Maar dat hele verhaal werd en wordt steeds ongeloofwaardiger. Meer en meer games komen uit die langzaam maar zeker op de wat meer casual gamer gericht zijn en die ondanks matige recensies (van eveneens hardcore gamesjournalisten), toch heel succesvol zijn: The Matrix, The Getaway en James Bond Nightfire om er maar eens drie te noemen. En dus bestaat er het 'gevaar' dat de echte hardcore-hardcore gamers in de toekomst steeds meer overgeslagen gaan worden. Want als je geen belangrijke doelgroep meer bent voor bedrijven, zoals dat zo mooi heet, dan lig je er ook heel makkelijk naast.



EVEN DOORBIJTEN

En dat zien we dus ook langzaam gebeuren: steeds meer games die niet ongelofelijk moeilijk zijn want iedereen moet het immers uit kunnen spelen. Steeds meer games die heel kort zijn; de casual gamer besteedt immers niet al zijn vrije tijd aan gamen en heeft geen zin om drie weken lang iedere avond te moeten spelen. En steeds meer games die weinig origineel zijn want de 'massa' wil immers toch meer van hetzelfde, zo denkt men.
En wat resteert er dus voor de hardcore gamers? Games die ze al 1000 keer gezien hebben en die ze binnen drie uur met hun ogen dicht kunnen uitspelen. Niet echt om blij van te worden.
Maar vrees niet. Want de markt blijft groeien. En dus ook de groep van de hardcore gamers. En hoe groter die groep, hoe interessanter die groep weer wordt voor bedrijven in de toekomst. Met als gevolg weer games gericht op deze speciale doelgroepen. Even doorbijten dus. En ondertussen gewoon de hardcore juweeltjes er uit pikken. Enjoy!

Het standpunt van Insider hoeft niet het standpunt van de PU-redactie te zijn. Wat Insider schrijft is puur en alleen zijn mening.

PHANTOM BESTAAT TOCH???

Hadden we de Phantom net naar het rijk der fabelen verwezen, duikt ie toch weer op in diverse als serieus bekend staande media. En dan zijn wij genoodzaakt er over te berichten. Maar met wat terughoudendheid, oké?
Anyway, als we de berichten mogen geloven gaat het om een Windows XP computer zonder disk of floppydrive, waarmee je via breedband games kunt downloaden. De Phantom werkt niet met exclusieve titels maar wil alle bestaande games online zetten. En dat jij als gamer dan kunt kiezen om de hele game op je harde schijf te zetten, of slechts een gedeelte.
Volgens producent Infinium Labs hebben 500 gamepublishers interesse om hun titels online te zetten. We wisten niet eens dat er zoveel publishers waren, maar goed, als zij het zeggen...
De aanschafprijs van de 2 GHz computer zal rond de 400 dollar liggen en die snelheid garandeert dat je de meeste hedendaagse games kunt afdraaien. De aantrekkingskracht van de Phantom ligt volgens Infinium Labs in het feit dat de breedbandverbinding volkomen veilig is, waardoor men de binnengehaalde game niet kan kopiëren. Waarschijnlijk werkt het zoals harddisk TV in de VS, waar je voor 2,50 dollar een film kunt huren voor een dag. Na die dag is de film weer van je systeem verschwunden.
Voor meer info over de grootste hoax van het jaar of een spectaculaire nieuwe 'console', check www.infiniumlabs.com.



SOCIAL LIFE IN FABLE



Afgelopen E3 spraken we met Dene Carter over de sociale omgang in Fable. Communicatie, kinderen, het huwelijk en vriendschap spelen een belangrijke rol in deze aankomende RPG voor de Xbox....



Huwelijk. Je kunt er als volwassen held op een gegeven moment voor kiezen om te trouwen. Dit heeft voor- en nadelen. Als gehuwde groei je bij sommige inwoners in aanzien. Echter, ga je openlijk met dames lopen flirten dan kan dat voor de nodige opschudding zorgen. En wanneer je als getrouwde held op queeste gaat en jaren later, ongeschoren en afgeleefd opeens weer voor de deur staat, kun je er op rekenen dat je het 36-delige servies naar je hoofd geslingerd krijgt.
Of je het huwelijk ook ingame kunt consumeren is nog onduidelijk...
Vriend & vijand. Je vrienden en vijanden staan los van de roem die jij als held opbouwt. Zo kun je de ultieme held worden ook al heb je massa's vijanden en heb je iedereen tegen je in het harnas gejaagd. Je maakt het dan wel een stuk moeilijker voor jezelf. Sla een onschuldige boerin neer en je kunt er op rekenen dat de boer in kwestie vroeg of laat wraak zal willen nemen met een hooivork of een botte bijl.
Kinderen. Dorpjes hebben kinderen en kinderen zijn erg gevoelig voor helden. Ben jij in hun ogen dé man, dan gaan ze je op een gegeven moment imiteren. Ben je al aardig op weg met het plaveien van je roem, dan kun je bijvoorbeeld in een soepjurk rondlopen en alleen nog maar een paraplu als wapen gebruiken. Naar verloop van tijd zullen alle kids in soepjurken rondrennen en is de paraplu enorm populair.
Communicatie. Geen lappen tekst in Fable, geen ellenlange dialogen. In plaats daarvan gebruikt de game een soort contextgevoelige iconen. En leer je bepaalde uitingen gaandeweg.
Kom je voor de eerste keer in een kroeg en laat iemand na een flinke teug van zijn gerstenat een boer, dan kun jij vanaf dat moment ook een flinke boer laten. Wanneer en waar je maar wilt, in ieders gezicht.
Communicatie is in verschillende situaties van levensbelang dus het is zaak goed op te letten wanneer groepen omstanders met elkaar communiceren.
Volgende maand
De magie



POWERSPY

■ Wat erg mooi aan de PSP kan worden, zijn de prijzen van de games. Een heel goedkoop licentiesysteem zou er wel eens toe kunnen leiden dat er games van rond de 15 dollar op de markt gaan komen.
■ 3DO is down and out. Geen Army Men games meer, pfoei. De dure stand op de E3 en de game Four Horsemen of the Apocalypse nekten het bedrijf. De game was ten eerste niet goed en werd door de pers dus al afgemaakt in de previewfase, ten tweede waren er 100 mensen met het spel bezig en dat kost big money, ten derde duurde het nog zeker 10 maanden voordat het spel gereed zou zijn.
■ De releasedatum van Duke Nukem Forever is nog steeds niet bekend (maart 2015?) en dat zuigt behoorlijk, want een goede Duke-game gaat er bij ons altijd in. Dubbel klote wordt het als je weet dat 3DRealms onlangs begonnen is aan de ontwikkeling van een andere game, een third person action adventure. Zullen we die dan maar vast op juni 2011 zetten...
■ De persconferentie werd op het laatste moment afgezegd, maar we weten nu dat de PS2-game van het Nederlandse Guerrilla (voorheen Lost Boys games) Killzone gaat heten. Zal vast een puzzel-adventure met een lieflijk roze blobje in de hoofdrol zijn.
■ De vrouw van Jan was slim toen ze de huwelijksreis boekte. Ze zocht een plek op de aardbol waar naar verluidt geen games te vinden waren: Sri Lanka.
■ Even een rondje met de geruchtenmolen maken. GTA3 of Vice City zou wel eens naar de Xbox kunnen komen... en Xbox Live compatible zijn.
■ Dat Nintendo zo'n slechte E3 had komt omdat de Japanners al lang en breed met de NGC 2 bezig zijn en daar hun games voor maken. Releasedatum mogelijk al in 2004. Klinkt allemaal wel heel erg ver gezocht, dat geven we grif toe, maar zei de baas van Nintendo niet aan het eind van de speech in LA, dat Nintendo niet weer als laatste zou komen.
■ Op zich vinden we porno- en sexspellen op de PC of consoles ein bischen triest. Maar een sexgame voor de Eye Toy zien we dan wel weer zitten.
■ Een primeur: patch 1.6 voor Command &Conquer Generals bracht meer schade aan de game teweeg dan dat het fouten verhielp. Mensen konden niet meer online spelen, verliet je de game voortijdig dan had je gewonnen, etc. EA heeft de patch inmiddels ongetwijfeld weer gepatcht.
Zou dat eigenlijk een beroep zijn, patchenmaker?
■ Volgens IGN zijn bedrijven als Electronic Arts, Capcom, THQ en Activision al bezig met de eerste ontwikkelingsfase van games voor de PlayStation 3. Ook Rockstar zou al begonnen zijn aan de next-gen Grand Theft Auto game.

ONZINNIGE ONZIN

Soms stuiten we in de wereld der videogames op onzin die zo onzinnig is dat we het zelf niet hadden kunnen verzinnen.

■ Thailand gaat een "dagklok" instellen voor online gamers. Dit omdat de jongeren er nogal verslaafd zijn aan computergames en sommige die verslaving zelfs zover doorvoeren dat er af en toe iemand het loodje legt. Tja, 48 uur Starcraften zonder eten, is niet echt gezond. Gameservers worden daarom zowel lokaal als in het buitenland tussen 22:00 tot 06:00 geblokkeerd. Ook Internet Cafe's mogen op die tijden geen games aanbieden.
■ Het wereldrecord Donkey Kong is verbroken. Steve Wiebe uit het Amerikaanse Redmond scoorde 947.200 punten en liet daarmee de legendarische Billy Mitchell en Timothy Sczerby achter zich. Wiebe is een zware old skool gamer, want vorig jaar was hij ook al de man die als eerste ter wereld bij Twin Galaxies de miljoen-punten-grens in Donkey Kong Junior wist te passeren. Zou die man verder nog een leven hebben?
■ Het spelen van Counter-Strike schijnt goed te zijn tegen depressies. Althans dat beweren Deense wetenschappers. Nee, het gaat niet om het spelen zelf. Kan ook niet, want niks is zo frustrerend als steeds maar weer het loodje te leggen. Het gaat om de engine die patiënten in staat stelt om in werelden rond te lopen die ze minder angstig vinden (het geweld is weggehaald). Moet heftig zijn, Counter-Striken met een pot Prozac op.


MET

AL GEAR SOLID

MGS3: SNAKE EATER

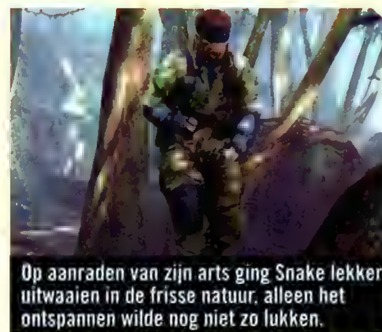
PLAYSTATION 2 • VERWACHT: 2004

Konami heeft goed geluisterd naar de kritieken die gamers hadden op MGS2 en gooit met MGS3: Snake Eater het roer helemaal om. Althans, daar lijkt het op het eerste gezicht wel op...

Er doen zoveel roddels de ronde over deze titel dat ik door de bomen het bos niet meer zie. Zelfs het grote brein achter de MGS-serie, meneer Kojima (al is ie in dit deel alleen verantwoordelijk voor het script en de cutscenes) blijft enorm vaag doen.
Toch is er in de afgelopen tijd zoveel materiaal naar buiten gebracht dat ik het wel de moeite waard vind om alles eens effe op een rijtje te zetten voor jullie. Of het allemaal honderd procent waar is, moet nog maar blijken (er wordt ons allen zoveel zand in de ogen gestrooid dat het verdraaid lastig is om te zien wat real is en wat niet) maar ik kan in ieder geval een redelijke indicatie geven van de richting die Konami met Snake Eater uit gaat.

VERRASSINGEN

Een aantal maanden terug wist Hideo Kojima al te melden dat we heel wat verrassingen kunnen verwachten in deze nieuwste editie. Wat in ieder geval redelijk safe is om te constateren, is dat het verhaal zich in de jaren '60 op voornamelijk Russische bodem afspeelt (ik zeg bewust 'redelijk safe' omdat Kojima ons wellicht op het verkeerde been tracht te zetten).
Verder moet je niet raar opkijken als er ook lokaties uit andere, aangrenzende werelddelen naar voren komen. Immers, tweederde van de Sovjet-Unie bulkte van de oerwouden.
Het resterende deel zal zich in ieder geval in gebouwen afspelen. Het game zal zich in jungle-achtige gebieden afspelen, en nu was ik niet bepaald een kei in aardrijkskunde, maar ik kan me toch echt niet herinneren dat het in de voormalige


Op aanraden van zijn arts ging Snake lekker uitwaaien in de frisse natuur, alleen het ontspannen wilde nog niet zo lukken.


Kijk uit Snake, achter je, het is een val! Een waterval, hahaha.

"NOG EEN TELEURSTELLEND PRODUCT ZOU BEST WEL EENS DE NEKSLAG KUNNEN BETEKENEN VOOR DEZE SERIE."

lijkt dus voor de hand te liggen dat je je met de hoofdrolspeler (waarover zodadelijk meer) eerst een flinke weg door jungles en grotten zult moeten banen om uiteindelijk een of andere basis te kunnen infiltreren.

SPECULATIES

Is het Snake met wie we kunnen spelen? Of toch Big Boss die destijds wellicht nog niet naar die naam luisterde? Immers, de gebroeders Snake zijn voortgekomen uit de genen van de grote baas, nietwaar? Of misschien wel beiden? Nee? Geen van beiden dan? Zucht...
Zoals ik aan het begin al zei: er wordt wat afgespeculeerd over de character die in de speciale E3-trailer te zien was. Velen denken dat in MGS3 Big Boss zijn opwachting zal maken, vooral vanwege het feit dat in de trailer te zien was dat de hoofdrolspeler een oog mist.
Wie echter volledig op de hoogte is van de geschiedenis van de characters uit de voorgaande delen, weet dat Big Boss pas in de jaren '80 een oog is kwijtgeraakt. Nee, het wordt er allemaal niet overzichtelijker op. En nu ik toch de roddeltante aan het uithangen ben, wat dacht je van deze idiote theorie: Big Boss is níet de vader van Snake en in plaats daarvan krijgen we zijn échte vader te spelen. Het is een allesbehalve voor de hand liggende optie, maar met Hennie Kojima's grote Surprise Show weet je het maar nooit.
Wat wel vrij zeker lijkt, is dat een hoop characters uit de eerste twee delen (waaronder Ocelot, Roy Campbell en Frank Jaeger ofwel Gray Fox) weer hun opwachting zullen maken. Tot zover de grote gossip rubriek, over tot de orde van de dag.

SURVIVAL

Laten we er gemakshalve van uitgaan dat de main character Big Boss is. Zoals de subtitel al duidelijk maakt, zal hij om in de jungle te kunnen overleven verschillende dieren, waaronder slangen en vissen, moeten eten. Dit survival element voegt, mits goed uitgewerkt, een zeer verfrissende vorm van gameplay toe aan het geheel.


Van iemand die Stevige Slang wordt genoemd, kun je dit soort camouflage-tricks verwachten.

KCEJ • KONAMI • TEL: 030-6622332 • WWW.KONAMI.COM

Overigens kunnen slangen ook gebruikt worden als wapens tegen de vijanden. Alle hulp is welkom, zeker wanneer je nagaat dat er aan de A.I. van de vijanden weer flink gesleuteld wordt. Ze bewegen zich ditmaal vaker in groepen van vier en iedere tegenstander heeft z'n eigen A.I. Het is dus belangrijker dan ooit om goed gebruik te maken van de omgevingen.
De toepassing van stealth is uiteraard weer een vereiste, al zal in Snake Eater (ben ik trouwens de enige die vindt dat die gekke Japanners best een wat minder dubieuze – lees: gayish – subtitel hadden kunnen bedenken?) de nadruk meer komen te liggen op de actie.
De trailer toonde Big Boss regelmatig rennend en knallend met een assault rifle, dus wie weet is Konami van plan om wat meer vaart en spektakel in de game te brengen. Laten we hopen dat daarmee ook de soms ellenlange dialogen wat korter worden, want dat wilde de boel nogal eens ophouden.

VERSTOPPEN

Wie de trailer aanschouwd heeft op het net, kon al zien dat je nu ook in bomen kunt klimmen en aan takken kunt hangen (let wel op: spring je van een te hoge afstand naar beneden dan breken je benen, wat het lopen een stuk moeilijker maakt), je je achter watervallen en rotsen kunt verstoppen en nog veel meer om maar uit het zicht te blijven van de vijand.
Over zicht gesproken: de radar lijkt niet meer terug te keren in Snake Eater. Dit betekent dus dat het nu echt veel meer op je survival skills zal aankomen.
Wat je hierbij wel zal helpen, is het gegeven dat het geluid in dolby 5.1 surround door je speakers zal komen zodat je kunt horen van welke kant de vijand nadert. Ik vraag me af hoe dat in z'n werk gaat wanneer je beschikt over een klein pokke TV'tje met mini speakers, maar ook daar zal ongetwijfeld een oplossing voor bedacht zijn.

REVANCHE

Het moge duidelijk zijn dat ten tijden van dit schrijven het wat veel facetten betreft nog steeds koffiedik kijken blijft. Ik heb wel heel sterk het idee dat Konami er na 't voor velen toch wat teleurstellende Sons Of Liberty eens goed voor is gaan zitten en nu alles uit de kast wil trekken om goed te maken wat er allemaal minder was aan het tweede deel.
Ik denk eerlijk gezegd dat ze ook wel moeten, want nog een teleurstellend product zou best wel eens de nekslag kunnen betekenen voor deze serie. Toch denk ik niet dat het zover zal komen. De game komt pas in 2004 uit, dus men heeft nog tijd zat om alles te perfectioneren.
Laten we hopen dat er in de loop van de komende maanden meer concrete stuff naar buiten komt, want na die prachtige teaser op de E3 en slechts een minimum aan bruikbare informatie vind ik dat we daar wel recht op hebben.
Fuck mysterieus doen, wij willen harde feiten meneer Kojima! Snel!◄


Het kappen van tropisch hardhout neemt steeds extremere vormen aan.


Da's niet zo slim: wel zware wapens bij je dragen, maar geen middeltje tegen muggenbeten.


De nieuwe Metal Gear Mech? Of toch een verrijdbare dildo?

MGS: THE TWIN SNAKES

Liefst vijftien jaar na de laatste Metal Gear-titel op een Nintendo console (ik geloof dat het op de NES was) en vijf jaar na het verschijnen van Metal Gear Solid op de PSX, krijgen de Gamecube-bezitters deze klassieker voor hun kiezen.

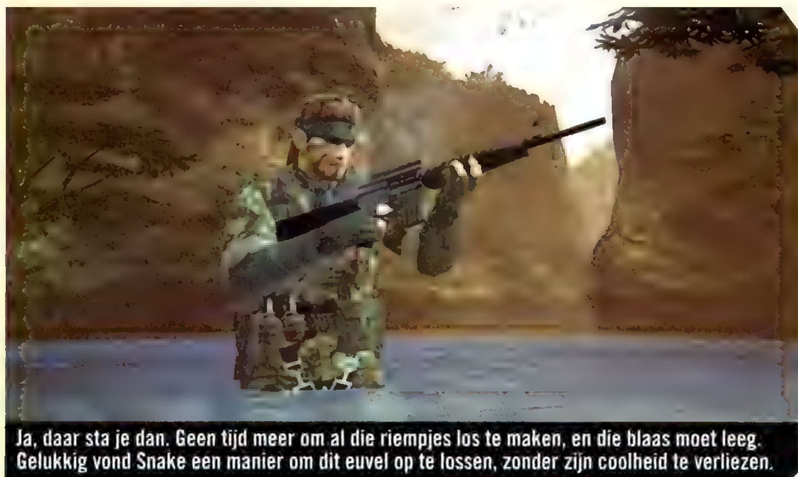
The Twin Snakes is een remake van de originele game maar het is geen ordinaire poort. Dat zou gezien de capaciteiten van deze next-gen console vergeleken met die van de PSX wel erg cheap zijn. Deze versie is namelijk met de engine van MGS2: Sons Of Liberty geheel vanaf de grond opgebouwd.

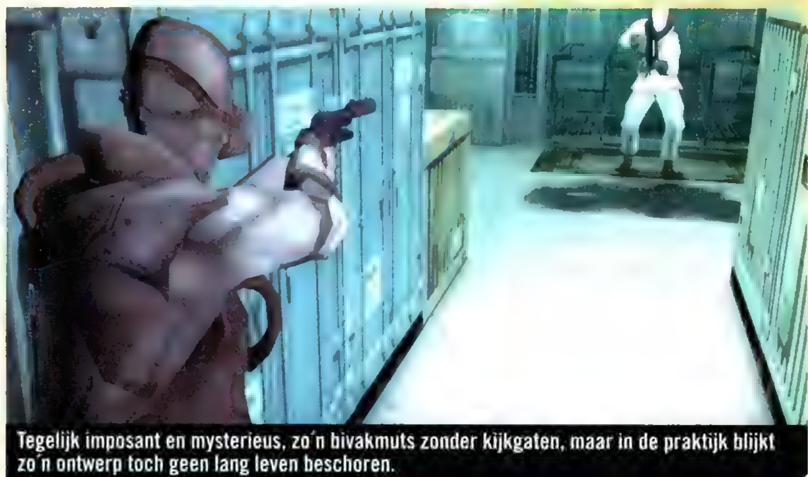
SILICON KNIGHTS

Dat deze game op de GameCube gaat uitkomen, is niet aan één maar twee grootheden uit de Japanse game-industrie te danken. Bedenker Hideo Kojima en Nintendo-grootheid Shigeru Miyamoto liepen al een tijdje rond met het idee om samen iets te doen. Kojima stelde uiteindelijk voor om een volledig opgepoetste versie van Metal Gear Solid voor de GameCube in elkaar te flansen en Miyamoto was daar wel voor te porren.
Nu wilde Kojima niet al te veel tijd en energie steken in deze game, aangezien de PS2-titel MGS: Snake Eater hoog bovenaan zijn 'things to do'-lijstje stond.
Miyamoto stelde vervolgens voor om de ontwikkeling van MGS over te laten aan Silicon Knights (verantwoordelijk voor onder meer Eternal Darkness en Legacy of Kain) en ziehier: het winterseizoen nadert en de game is bijna gereed voor consumptie.

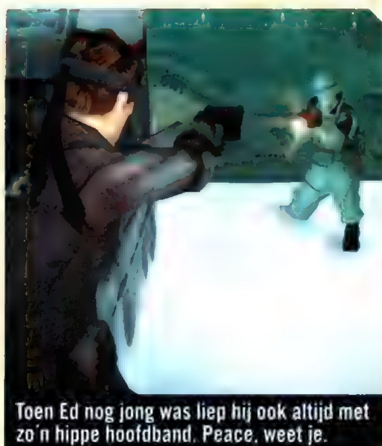
INTENSER

Niet alleen Silicon Knights neemt voor deze remake een hoop werk uit handen van Kojima, die eigenlijk meer de rol van supervisor op zich heeft genomen; meneer heeft er ook voor gekozen om een van de wreedste Japanse regisseurs van de laatste jaren, Ryuhei Kitamura, op deze game los te laten.
Dankzij hem kunnen we niet alleen beter uitgewerkte graphics verwach-


Ja, daar sta je dan. Geen tijd meer om al die riempjes los te maken, en die blaas moet leeg. Gelukkig vond Snake een manier om dit euvel op te lossen, zonder zijn coolheid te verliezen.


Tegelijk imposant en mysterieus, zo'n bivakmuts zonder kijkgaten, maar in de praktijk blijkt zo'n ontwerp toch geen lang leven beschoren.


En iedereen zich maar afvragen waar die Snake nu weer uithangt.


Toen Ed nog jong was liep hij ook altijd met zo'n hippe hoofdband. Peace, weet je.


Ieder sneeuwvlokje is opgebouwd uit meer dan 800 polygonen en afgewerkt met texturen die zijn ontworpen door niemand minder dan Tod McFairlane. Oh nee, toch niet.

GAMECUBE • VERWACHT : Q4 2003

ten, maar ook aanpassingen in onder meer de gameplay, de cutscenes en in mindere mate de verhaallijn. Om eerlijk te zijn heb ik op de E3 van al die aanpassingen (de grafische verbeteringen daargelaten) niet al te veel kunnen zien.
Kojima wilde daarover wel kwijt dat veel van die aanpassingen en verbeteringen pas later in de game duidelijk aan het licht zullen komen.
Zo zullen de gevechten met de verschillende Foxhound-leden nog intenser worden en zullen de omgevingen een stuk interactiever zijn dan in het origineel.
Je zult nu een aantal gameplay elementen uit deel 2 terugvinden die er in het eerste deel niet waren.

WELKOM

Zoals ik eerder al aangaf, heeft Silicon Knights de game vanaf scratch opnieuw opgebouwd. Toch was ik nog niet echt heel erg onder de indruk van het grafische gedeelte van de game. Alles oogt uiteraard een stuk gepolijster maar om nou te zeggen dat de NGC-versie de PSX flink stof laat happen, gaat me ook weer wat te ver.
Gezien het feit dat deze ontwikkelaar er na de E3 nog een aantal maanden mee aan de slag kon gaan, is er echter een gerede kans dat ik mijn mening zal moeten herzien wanneer wij hier een nieuwe build op kantoor binnenkrijgen.
Echt grote veranderingen in het

"JE KUNT SNAKE NU ALTIJD VANUIT FIRST PERSON VIEW LATEN RICHTEN EN SCHIETEN, EEN ESSENTIËLE VERBETERING TEN OPZICHTE VAN HET ORIGINEEL."

Zo kun je Solid Snake nu ook altijd vanuit de first person view laten richten en schieten, een essentiële verbetering ten opzichte van het origineel, waarin dat niet mogelijk was.
Daarnaast beschikt Snake over een aantal nieuwe moves; zo zag ik 'm hangen aan randen en zichzelf verstoppen in lockers (waarin ook vers gekillde baddies gedeponeerd kunnen worden).
Veel nieuws omtrent nieuwe wapens is er nog niet, maar we mogen er stiekem wel vanuit gaan dat meerdere wapens die alleen in Sons Of Liberty zaten, beschikbaar zullen zijn.

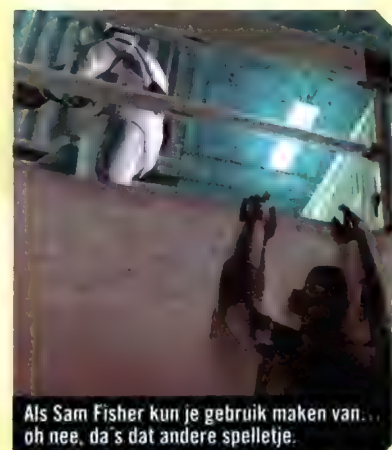
script hoeven we niet te verwachten. Het verhaal zoals we het kennen steekt natuurlijk al perfect in elkaar. Ik denk dan ook niet dat degenen die het origineel op de PSX gespeeld hebben, los van de eerder genoemde aanpassingen, voor al te grote verrassingen zullen komen te staan.
Maar ja, er zijn natuurlijk nog vele duizenden gamers met een Gamecube in huis die nooit de pracht van de PSX-versie aanschouwd hebben. Voor hen zal deze action adventure met stealth-elementen sowieso een godsgeschenk worden, dat kan haast niet anders. Let's face it: eigenaars van een GameCube zijn het afgelopen jaar niet bepaald bedolven onder games als deze.
Het is in ieder geval fijn dat deze console steeds meer goede third-party titels krijgt. Tja, van Mario, Zelda en Metroid Prime alleen kun je natuurlijk ook niet leven hè. Wat dat betreft is de nakende komst van Solid Snake naar de NGC een meer dan welkome voor Nintendo.

LINKEN?

Waar ik erg nieuwsgierig naar ben, is de vraag of het linken aan een GBA eventueel tot de mogelijkheden behoort. Het zal me niks verbazen wanneer men ervoor kiest om de conversaties die via Codec (je communicatiesysteem) lopen, op je GBA-scherm getoond worden terwijl het spraakgedeelte gewoon door de speakers van je TV te horen zal zijn. Dit zou immers de vaart lekker in de game kunnen houden.
In het eerste deel waren de conversaties weliswaar minder nadrukkelijk aanwezig dan in zijn opvolger op de PS2 (dat was me toch echt iets te veel van het goede) maar het zou zeker geen onaardige toevoeging zijn om het spelen van deze game nog een stukkie aantrekkelijker te maken.

TOPTITEL

En zo heb ik de belangrijkste punten wel naar voren geschoven, dacht ik zo. Er moet op bepaalde vlakken (met name in het grafische departement) nog flink aan getrokken worden, wil men deze game nog ruim voor de kerstdagen eruit trappen, maar ik heb er alle vertrouwen in. Tuurlijk zullen er zeikerdjes zijn die vinden dat Kojima en Miyamoto met hun supercreatieve geesten beter een ander, ambitieuzer project hadden kunnen beginnen, maar fok dat. Ik vind het in ieder geval te gek dat vijf jaar na dato Metal Gear Solid ook op een next-gen console speelbaar zal zijn en ik denk dat vele NGC-bezitters het hiermee volledig eens zullen zijn.
Binnenkort zullen we ongetwijfeld een completer beeld weten te schetsen wanneer we deze toptitel (dat was ie vijf jaar terug en dat zal ie ook nu weer zijn) in alle rust in het testhok onder handen nemen.


Als Sam Fisher kun je gebruik maken van... oh nee, da's dat andere spelletje.


Het sneeuwt! Het sneeuwt! Kom vrienden laten we het vechten staken, dan gaan we buiten fijn een sneeuwpop maken!

SILICON KNIGHTS • KONAMI • TEL. 030-6622332 • WWW.KONAMI.COM



THE SIMS 2.0

Na tig add-ons zou je denken dat de ideeënmijner voor de reallife-soapsimulator The Sims wel zo'n beetje opgedroogd zou zijn. The Sims 2 moet het tegendeel bewijzen.

The Sims is een raar fenomeen. Binnengehaald als revolutionaire sim, overladen met lof, vervolgens uitgemolken tot op de laatste druppel, onder veel gemor, maar met nog veel meer verkochte games als resultaat. Keer op keer stonden de add-ons voor EA's populairste game aller tijden bovenaan in de ranglijsten van bestverkochte spellen. En ook de vertaalslag naar spelcomputers is redelijk geslaagd, niet gek voor een genre waarvan iedereen dacht dat het nooit het licht zou zien op een console. Toch floreert de serie met name op PC.
Het originele The Sims en de add-ons hebben recordaantallen verkocht en overal ter wereld spelen miljoenen mannen én vrouwen virtuele gezinnetjes na. The Sims is op vele manieren een unieke game, al hadden de fans van het eerste uur misschien al veel eerder een volwaardige sequel gewild. Maar gelukkig is The Sims 2 nu alive!

EXPRESSIE

Het eerste dat opvalt is de nieuwe look. The Sims was nooit een spel dat het van de graphics moest hebben, maar de engine begon de laatste tijd wel gênante vormen aan te nemen.
Deze keer krijgen we een complete 3D engine, je kunt in- en uitzoomen, de camera 360 graden draaien en alle Sims hebben veel meer expressie dan voorheen. Je kunt dus nu veel beter zien of ze zich happy, verdrietig of verward voelen. Een "mental" motive maakt bovendien onderdeel uit van de interface, waarbij je de mentale status van je Sims kunt checken voor nog meer geestelijke verdieping.
Terugkomend op de nieuwe engine; de huizen zijn complexer en zijn opgebouwd uit verschillende verdiepingen, waarbij je als architect meer dan ooit je fantasie kunt gebruiken. Grappig detail: dit keer hebben ook weerseffecten invloed op het spelverloop, zo is het niet verstandig voor je Sims om met onweer in de outside-jacuzzi te blijven zitten.


Ach gut. Gezellig met oma achter de computer. Dit soort toonbeelden van huiselijke gezelligheid en harmonie bezorgt ons nu braakneigingen.


Kijk, dat lijkt meer op hoe het er vroeger bij ons thuis aan toe ging. Zoonlief wordt in elkaar gebeukt terwijl de rest van het gezinnetje er uitbundig bij staat te juichen.

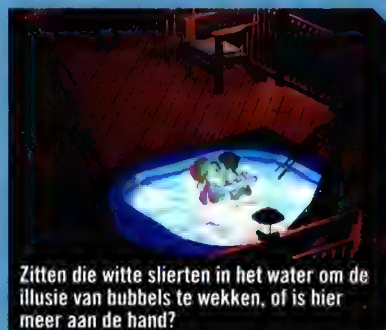
BABY OF BEJAARD?

Grootste vernieuwing is het age-systeem. De Sims doorlopen nu daadwerkelijk een leven van baby, naar peuter, naar puber, tot volwassen en tenslotte bejaard. Het vermaak én de fun van The Sims hangt af van hun leeftijd dus je zult specifieker op verschillende behoeften en wensen moeten inspelen.
Ook kun je kroost voortbrengen dat genetische kenmerken van vader en moeder Sim overneemt. En aangezien je zelf je Sims mag ontwerpen, kunnen daar bizarre kinderen uit voortkomen. Een vleugje Impossible Creatures dus. Opvoeding en de huiselijke sfeer spelen eveneens een rol. Een ontregeld gezin levert lastige kids op, terwijl een gezin waarin alles pais en vree is, relatief gelukkigere kinderen oplevert. Gelukkig is er geen juiste manier van spelen in The Sims 2. Maxis nodigt uit om veel te experimenteren.

CONSOLE SIMS

Ook de opvolger voor de Sims op consoles is reeds in de maak. De naam? The Sims: Bustin' Out. Hierin kunnen de Sims op PS2, Xbox en GameCube voor het eerst op stap en bijvoorbeeld lekker uit hun dak gaan in een hippe dansclub. Daarnaast krijgt de engine een opknapbeurt, kun je nog meer inzoomen, zijn er dertig nieuwe sims, een trits nieuwe meubels en voorwerpen én ligt de nadruk meer op multiplayer waarbij je de complete campagne samen met een vriend(in) in co-op kunt spelen. The Sims: Bustin' Out moet begin 2004 verschijnen.


Het is aan te raden in te zetten met een voorzichtig voorspel alvorens aan het steviger werk te beginnen.


Zitten die witte sliertenin het water om de illusie van bubbels te wekken, of is hier meer aan de hand?

Voor spelers die te veel gehecht zijn aan hun Sims, en het niet aankunnen wanneer hun alter ego's sterven..., geen paniek! Je kunt de levenscyclus ook uitzetten en gewoon op de ouderwetse manier spelen.



FULL SPECTRUM WARRIOR



■ Sir! Full Spectrum Warrior is oorspronkelijk ontwikkeld als simulator voor het Amerikaanse leger, Sir! THQ zag daar wel brood in, Sir ! En daarom komen ze nu met een aangepaste versie voor de Xbox, Sir!

Realistische tactische shooters vinden hun rekruten vooral onder PC gamers. Hoe leuk ik SOCOM: US Navy Seals voor de PS2 ook vindt; de gameplay is toch nog steeds redelijk arcade. Op de PC kunnen serieuzere oorlogje-spelers zich daarentegen vermaken met titels als Ghost Recon, Rainbow Six en Operation Flashpoint.
Om een of andere reden moet het op spelcomputers allemaal sneller en leunt de speelstijl vaker naar run & shoot. Neem het in ontwikkeling zijnde Rainbow Six: Raven Shield voor Xbox. Deze variant op de PC-versie wordt een stuk toegankelijker en daardoor toch ook een stuk minder tactisch.
Full Spectrum Warrior trekt zijn eigen pad. Oorspronkelijk bedoeld als oefensimulator voor Amerikaanse soldaten, zette THQ Pandemic Studios aan het werk om er een Xbox-game van te maken. En de eerste proeve van bekwaamheid wordt fier doorstaan.

BEVELHEBBER

In Full Spectrum Warrior los je zelf geen schot. Tenminste, niet op de manier waarop je dat normaal gewend bent.
Je bekijkt de urbane spelwereld vanuit third-person, net als in SOCOM, en je hebt twee teams onder je commando, team Alpha en team Bravo. Net als bij een RTS geef je als opperbevelhebber beide teams naar beste inzicht opdrachten, alleen nu zit je met je neus bovenop de zenuwslopende, levensgevaarlijke situaties terwijl je met een RTS natuurlijk veilig als een arend, schuin boven de oorlogslinies hangt.
Nogmaals; je schiet niet zelf, je loopt niet zelf... je geeft opdrachten aan de twee teams waartussen je ieder gewenst moment kan wisselen naar gelang de situatie dat wenst of naar gelang jij denkt dat dit de gameplay voor jezelf leuker maakt.


Skate is de man, zijn tag kom je werkelijk overal tegen.

BLACK HAWK WARRIOR?

Binnen het team is er – net als in het echt – een belangrijke chain of command. Ieder team beschikt over een teamleader, een grenadier, een heavy gunner en een hospik en gevieren moeten die in stedelijke gebieden de meest heikele missies volbrengen.
Iedereen die de naweeën van de oorlog in Irak een beetje volgt of een film als Black Hawk Down heeft gezien (niet de arcade vertaling die de game was), weet hoe lastig en penibel dit soort straatgevechten zijn. Panemic Studios heeft dan ook een flink staaltje A.I. en warzones eruit gedrild. De omgevingen waarin de kogelhulzen kletteren zien er waanzinnig overtuigend en fraai uit, en ook de A.I. van de teamleden is dik in orde. Zo zullen de teamleden nooit hun wapens op elkaar richten en nemen ze bestaande formaties aan, al naar gelang de situatie dat vraagt... om maar eens twee voorbeelden te geven.
Via bevelen laat je soldaten dekking geven of de daken afturen naar een sluipschutter. Dit ziet er allemaal zo professioneel uit, dat je meteen begrijpt waarom dit in oorsprong een warsimulatie voor echte soldaten was.

TE VEEL SIM

Aangezien je geen toetsenbord tot je beschikking hebt, liggen alle bevelen en orders besloten in de controller. Met behulp van twee oplichtende schermpjes - rechts en links in beeld - kun je relatief eenvoudig je opdrachten verstrekken. Door met je pookje naar links, rechts, boven en beneden te klikken - in combinatie met de actieknoppen - zet je telkens de juiste man in voor de juiste job.
Als de ontwikkelaar erin slaagt het spelelement niet uit het oog te verliezen, gloort aan de horizon de voedingsbodem voor een realistische maar toch ook lekker speelbare squad shooter. Zeker met de wetenschap dat het spel Xbox Live ondersteunt en spelers met verschillende teams samen de strijd kunnen aanbinden.
Ik kan persoonlijk niet wachten om dit te proberen, mits ik nog wel het gevoel behoud een videogame te spelen. Te veel sim kan het spel de das om doen. Als ik echt oorlog wil meemaken, was ik wel bij het vreemdelingenlegioen gegaan. ◄


Angstvallig hielden de soldaten - alle richtingen in het oog - helaas de bom kwam van boven - en niemand keek omhoog.


Op de PU-Awards ontstonden al snel lange wachtrijen voor de toiletten.

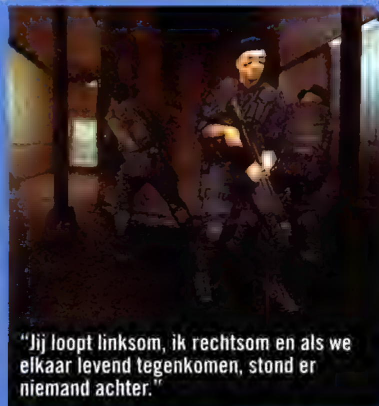

Tja, dat krijg je ervan als je je granaat te laat weggooit. Gelukkig viel de schade mee: één afgerukte duim, twee samengesmolten vingers.

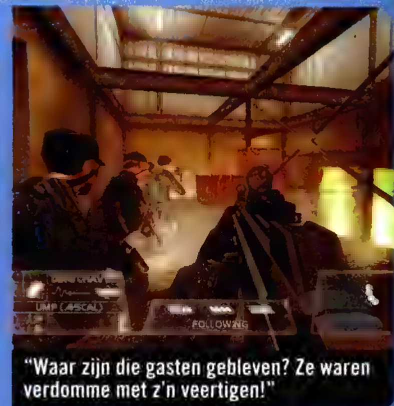

Amerikanen op vakantie gedragen zich de eerste dagen vaak nog wat onwennig.

RAINBOW SIX 3

We kregen onlangs op de redactie een level van de nieuwe Rainbow Six 3 om uit te proberen. Sindsdien is mijn Xbox niet meer uit geweest.


Dit is nu een van die beroepen waarbij je 't liefst altijd achteraan loopt.


"Jij loopt linksom, ik rechtsom en als we elkaar levend tegenkomen, stond er niemand achter."


"Waar zijn die gasten gebleven? Ze waren verdomme met z'n veertigen!"

Op de E3 stonden ze strategisch bij elkaar in de buurt geplaatst; de twee grootmachten die het binnenkort met elkaar gaan uitvechten op de Xbox: Rainbow Six 3 aan de ene kant en Counter-Strike aan de andere kant. Twee topgames die allebei in dezelfde vijver zullen gaan vissen. Microsoft durfde de rechtstreekse concurrentie niet aan en besloot om Counter-Strike nog een paar maanden uit te stellen. Hierdoor is Rainbow Six 3 deze winter de eerste echte fatsoenlijke first person shooter die Xbox Live ondersteunt. Tevens krijgt Ubi Soft de kans om te laten zien dat het beter kan presteren dan de zielige Ghost Recon PC poort die we eerder dit jaar voorbij zagen komen.

Rainbow Six 3 is helemaal gemaakt voor de console speler. Dat is best wel even wennen in het begin. Bij het opstarten bijvoorbeeld, krijg je een spectaculair filmpje te zien van een bankoverval. In no time vliegt er een helikopter boven de bank waaruit commando's aan touwen springen. Al schietend komen ze door het dak en voor je het in de gaten hebt liggen de overvallers dood in de hoek terwijl de commando's nog aan hun touw bungelen.

Het mooie aan de Rainbow Six serie was altijd dat het gevrijwaard bleef van deze neppe Hollywood bullshit. Nu dus niet meer...

ONE SHOT, ONE KILL

One shot, one kill was het motto van de Rainbow Six serie en daarmee is de license groot geworden. Op de Xbox gaat het helemaal anders; je character kan meerdere salvo's van dichtbij incasseren voordat hij dood neervalt. Dat is wel even slikken maar ik begrijp dat het niet anders kan op een console. De controller leent zich gewoon niet voor snelle actie.

Je moet een paar fouten kunnen maken en een paar keer geraakt worden voordat je goed kan richten en je tegenstander kunt uitschakelen. Na een tijdje ga je dit zelfs waarderen, vooral ook omdat de game zeker niet makkelijk is. Je gaat misschien niet de eerste keer dood als je geraakt wordt maar de derde of vierde keer gaat dat zeker gebeuren.

Kenmerkend voor de kwaliteit van RB Six 3 is het feit dat het zelfs als je een level van voren naar achteren honderd keer hebt uitgespeeld zoals ik en op een gegeven moment precies weet waar alle vijanden staan en wat ze doen, de game uitdagend blijft. Zo kun je bijvoorbeeld gaan proberen om ze allemaal met één schot tussen hun ogen af te knallen. Maar ja, ik heb de hele dag ook niks beters te doen.


"Yep, dit is het vat waar de 40 rovers inzitten."

RAINBOW SIX VOOR DUMMIES

De sfeer in de game is echt fantastisch. We speelden het Alcatraz level wat er echt super vet uitziet. Veel sfeer zowel qua graphics als qua geluid. Je hoort een soort operamuziek op de achtergrond terwijl een nietsvermoedende terrorist in elkaar zakt nadat ik hem een salvo van drie kogels in zijn kop heb geknald met mijn MP505.

Ik kan niet wachten om dit spel via Xbox Live te spelen. Ik geloof in de besturing en ik geloof in de nieuwe Rainbow Six voor dummies aanpak, die het spel groot moet maken bij de console bezitters.

Het blijft gewoon de beste anti terroristen franchise die er is. Misschien dat Counter-Strike daar nog wat aan kan doen?



Goede tennisgames op de consoles zijn een zeldzaamheid en als we dan toch namen moeten noemen, blijven we al gauw steken bij Virtua Tennis. Wellicht komt daar begin november verandering in...

Mijn eerste speelsessie, met ondermeer een klein Xbox Live toernooi tussen een aantal gamejourno's (waarbij ondergetekende met twee vingers in de neus doordrong tot de finale om vervolgens genadeloos van de baan gemept te worden door een Spaanse gravelbijter), was er een die naar meer smaakte.
Ik voelde me haast een bevoorrecht mens om dit spel te mogen spelen. Hoewel de game slechts voor 75 procent klaar was, speelt het al veel beter dan een volledige versie van Virtua Tennis, en dat mag als een groot compliment beschouwd worden.
Ook op het grafische vlak weet Top Spin te imponeren. Zo lijken de digitale tennissterren als twee druppels water op hun evenbeelden van vlees en bloed en ook de karakteristieke bewegingen van de tennissers zijn aan hun digitale evenknie opgehangen. Denk aan de dubbelhandige backhand inclusief sprongetje van Lleyton Hewitt of de gecamoufleerde backhand van Pete Sampras.
Dit maakt het allemaal een stuk geloofwaardiger en realistischer dan bij andere tennisspelletjes.



Man wat sta je nou omhoog te kijken, er liggen drie ballen op de grond.


Anna neemt voor elke wedstrijd een levensgrote standee van zichzelf mee.

CARRIÈRE MAKEN

Het is overigens niet zo dat Top Spin het alleen van de bekende tennisspelers zal moeten hebben om goed te verkopen, daarvoor is de Career mode, waarin je zelf een karakter opbouwt van neusvleugels tot flaporen, te prominent aanwezig.
In deze mode geef je je tennisser naast uiterlijke kenmerken ook nog een natuurlijk talent mee. Zo kan je een karakter creëren dat van nature defensief is ingesteld of juist agressiever, technischer of krachtiger is. Iedere keuze gaat natuurlijk ten koste van andere vaardigheden; een defensieve speler zal bijvoorbeeld minder goed in serveren of het volleren zijn dan een aanvaller.
Met jouw gemaakte karakter doorloop je ongeveer honderd wedstrijden om uiteindelijk uit te groeien tot een legende, als dat je uiteindelijke doel is tenminste. Zo niet dan net nicht. Tijdens je oefeningen verdien je namelijk sterren die je kunt gebruiken om je service, volley, backhand of forehand beter maken. Er is een maximum van twintig sterren maar in de praktijk zul je het moeten doen met een stuk of twaalf. Een perfecte tennisser zul je dan ook nooit kunnen creëren. Bedenk dus goed, alvorens je sterren toewijst, welke speelstijl het best bij jou past.

TOP SP



0 - 1000? Ik dacht dat 't bij tennis tot de 40 ging?


Mooie duik maar nu nog klemvast houden...



"Jij zou toch ballen meenemen?"

kun je gewoon je karakter uitbouwen tot hij/zij sterk genoeg is om deel te nemen aan de online competitie (hierover straks meer).
Tijdens je carrière begin je onderaan de ladder; je eerste wedstrijden zullen voor weinig publiek zijn maar naarmate je meer wedstrijden en toernooien wint, kom je in grotere stadions terecht. Om uiteindelijk voor ongeveer 35.000 toeschouwers een balletje te slaan.

ZIJPADEN

Alleen maar wedstrijden winnen en je prijzenkast vullen is wellicht het voornaamste doel van de Career mode maar er zijn ook enkele zijpaden te bewandelen tijdens je carrière.
Die zijpaden zijn te vinden in het scrapbook menu. Hier kun je kleine opdrachten uitvoeren, om bijvoorbeeld nieuwe sponsoren aan te trekken en dus in gratis kleding (denk aan merken als Prince, K-Swiss, Adidas, etc.) te wandelen of om wat nieuwe vaardigheden op te doen of te verbeteren.
Je kunt jouw karakter boetseren tot een echte baseline beuker of een

XBOX LIVE

De Career mode fungeert naast singleplayer mode ook als een springplank voor Xbox Live. Heb je de hele Career mode doorlopen dan kun je ervoor kiezen om je karakter mee te laten doen met de officiële competitie van Xbox Live. In dit klassement zal jouw gamertag niet in de ranglijsten te zien zijn maar alleen de naam van jouw gecreëerde karakter. Dat maakt het toch wel eens stukje specialer.
Het is uiteraard ook mogelijk om meteen online, zonder dat je de Career mode ook maar een keer hebt bekeken, te gaan spelen. Kies een tennisser en je kunt meedingen naar die felbegeerde nummer één positie op de online ranking.
Leuk is dat er verschillende rankings zijn. Te weten, een voor mannen, een voor vrouwen en een voor dubbels. Bovendien werkt het rankingsysteem volgens de ATP regels. Op deze wijze is het mogelijk voor iemand die de game net gekocht heeft om ook echt mee te doen in het klassement. De nummer één van de ranglijst zal immers meer punten verliezen als deze zijn wedstrijd ver-

prutst tegen de nummer laatst. Verliest de nummer laatst van de nummer één dan verliest de nummer laatst slechts enkele punten.
Een hele andere tak van Xbox Live zal het XSN gedeelte worden. Gekoppeld aan de gelijknamige website kunnen gebruikers van Xbox Live eigen toernooien organiseren of hele seizoenen samenstellen. Andere Xbox Live gebruikers kunnen zich dan inschrijven voor het toernooi, waarna de oprichter van het toernooi bepaalt wie tegen wie moet en voor welke datum de wedstrijden gespeeld moeten zijn. Dit kan dan eindelijk wat leven in de Xbox Live brouwerij gaan brengen.

HOGE OGEN

Bijna ben ik geneigd om uitspraken te doen als; "dit gaat op zeker een toppertje worden" of "als deze game geen prachtig cijfer gaat halen, eet ik een blik tennisballen op", maar het zal jullie inmiddels duidelijk

IN

zijn; Top Spin gaat een must-have worden voor iedereen die de digitale tennissport een warm hart toedraagt. Dat geldt voor de singleplayer optie maar het zou me ook niets verbazen als dit een van de meest gespeelde Xbox Live titels gaat worden.
Het enige dat misschien nog wat bijgesteld moet worden is de snelheid van het spel; die is nog wat aan de langzame kant. Maar dan ben ik toch wel aan het muggenziften en ik heb me voorgenomen nooit meer te muggenziften. Mierenneuken mag overigens nog wel.


Dat krijg je als je je racket bespant met sprinkhanen darmen.


Dat grietje heeft vroeger heel veel olifant gereden.


Alleen sukkels dragen binnen een pet...


"Hè, hè, dat pulkje uit m'n neus zat me al de hele tijd dwars."




Fantastisch, het record dubbelfouten opnieuw gebroken.

GEEN VOICE NODIG

Een van de grappigste dingen van Top Spin is toch wel het reageren op je slagen door middel van voorgeprogrammeerde animaties. Ieder punt dat je behaalt of dat je verspeelt kan je op gepaste of ongepaste wijze vieren. De witte knop is gelinkt aan een milde reactie en de zwarte aan een wat meer agressieve.
Scoor een punt en druk op de zwarte knop en jouw speler zal op zijn Lleyton Hewitts brullend naar het net sprinten met gebalde vuist terwijl hij recht in de ogen van de tegenstander kijkt. Verlies een punt en druk wederom op de zwarte knop dan zal hij het racket kwaad op de grond smijten. Druk je daarentegen op de witte knop dan zal jouw speler een applausje geven voor je tegenstander.
Het toffe is dat je via een knoppencombinatie verschillende animaties kunt laten verschijnen. Uitermate geschikt voor als je niet met elkaar wilt/kunt spreken. Leuker is het om er even wat geluid bij te maken. Zo schreeuwden en joelden wij tijdens het kleine toernooi van kamer naar kamer om elkaar even gek te maken.





BATTLEFIELD: VIETNAM

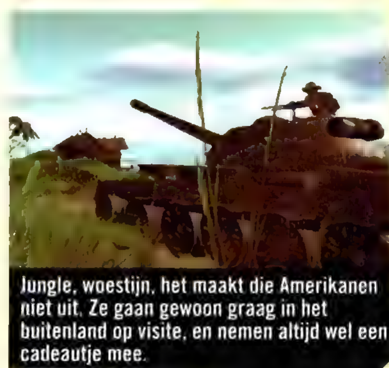
VERWACHT: 2004

BATTLEFIELD VIETNAM

Ik heb wel eens gezegd dat Battlefield 1942 de game was waar ik eigenlijk al mijn hele leven op zat te wachten. Maar sinds de ultieme firstperson-oorlogsgame in de winkels ligt, zit ik eigenlijk alleen nog maar te wachten op zijn opvolger: Battlefield: Vietnam. We kregen tijdens Camp EA 2003 in San Francisco de kans om de game te spelen en kennis te maken met enkele van de grote jongens achter een van mijn alltime favorite games.

THE SMELL OF NAPALM

Je kent Tour of Duty? Platoon? Full Metal Jacket? Apocalypse now? Dan begrijp je waar Battlefield: Vietnam over gaat. Ja, natuurlijk gaat het over de Vietnam-oorlog in de jaren '60 en begin '70. Maar nog meer dan dat gaat het over de Hollywood films die er zijn verschenen naar aanleiding van die oorlog.
Noord Vietnam heeft die oorlog op papier misschien wel gewonnen maar Hollywood kwam 20 jaar later als enige echte winnaar uit de bus rollen. En Battlefield: Vietnam wil nou juist dat speciale Vietnam-oorlogsgevoel vastleggen in de game. Vandaar dat je Wagners Ride of the Valkyries kunt opzetten als je met je helikopter de heuvels over komt vliegen om een rustiek Vietnamees dorpje met raketten te bestoken. Net zoals dat ging in Apocalypse Now. F4 Phantom straaljagers geven backup aan de commando's die je op de grond hebt afgezet, en droppen een dodelijke lading napalm op de vijandelijke stellingen. NVA's (Noord Vietnamese troepen) zoeken dekking in tunnels of op de heuvel en proberen hun belagers met AK 47's, oude kanonnen en boobytraps te slim af te zijn. Het levert briljante spelmomenten op. Zoals de manier waarop twee NVA's op een Vespa scooter zitten en met een noodgang over een lange houten brug scheuren. De achterste Vietnamees zit achterstevoren zodat hij de helikopter, die hem achtervolgt, onder vuur kan nemen. De aanwezige journalisten en ik schieten in de lach. Dat is nou die typische Battlefield-touch! Ik vind het geweldig.


Jungle, woestijn, het maakt die Amerikanen niet uit. Ze gaan gewoon graag in het buitenland op visite, en nemen altijd wel een cadeautje mee.


Met zulke brutale dieven heb je natuurlijk weinig aan een stuurslot.

HET NIEUWE GRAS

Het spel is volgepakt met nieuwe Units en wapens. De propeller-vliegtuigen uit WWII zijn vervangen door helikopters (Hueys) en straaljagers, moderne tanks kruipen over de groene heuvels en alles ziet er werkelijk fantastisch uit. Dat komt omdat er een volledig nieuwe rendering engine is ontwikkeld voor deze game. Dit nieuwe stuk software is in staat om characters met minder polygonen er toch beter uit te laten zien. Termen als Specular Lighting en Bumpmapping worden gebruikt om duidelijk te maken dat we hier te maken hebben met een revolutionaire nieuwe techniek.
Een voorbeeldplaatje wordt tevoorschijn getoverd. We zien twee autobanden naast elkaar liggen. De ene is gerenderd in de oude engine en de andere gebruikt de nieuwe bumpmapping-techniek. Ja, het ziet er inderdaad een stuk beter en gedetailleerder uit.
We zijn onder de indruk maar het is nog niets vergeleken bij het enthousiasme wat losbarst als we het nieuwe gras zien waarin soldaten zich kunnen verstoppen. Het werkt perfect!
De producer kijkt trots en vertelt dat guerrillatactieken een grote rol speelden tijdens de Vietnam oorlog. Dat gras kan dus niet gedetailleerd genoeg gemaakt worden. Overigens hebben de characters een verbeterde animatie gekregen waardoor je de soldaatjes met een sierlijke boog in het gras ziet duiken als de vijand eraan komt, om vervolgens stijlvol weg te tijgeren naar een betere positie.


"Auw, zit ik midden tussen de snijbloemen."

PRECIES PERFECT

De animatie is een stuk beter. Dat zie je vooral aan de bewegingen die characters maken als ze hun wapen doorladen. Dat klopt gewoon van A tot Z. Geen vluchtige bewegingen meer maar een echt magazijn wat gepakt wordt, in de gun wordt geschoven nadat de oude is verwijderd en vervolgens wordt het wapen opzij gehouden om het te kunnen doorladen. En dit alles gebeurt in een paar seconden. Niet te lang en niet te kort. Precies perfect dus.
Maar voordat we te veel ingaan op de details wil ik graag even vertellen wat spelers straks nog meer voor vernieuwingen kunnen verwachten, als ze met zijn 64-en tegelijk online tegen elkaar spelen.
Laten we beginnen met de boobytraps. Menig Amerikaans soldaat is als een kipsaté aan zijn eind gekomen in een valkuil gevuld met speren, of een ander soort constructie waarbij het slachtoffer met, al dan niet giftige, bamboespiesen wordt doorboord. Deze hele gedachte is terug te vinden in de game.
Wij speelden een level waarbij strategische bergruggen waren voorzien van opgestapelde boomstammen die je met de action key als een lawine naar beneden kon laten rollen. Erg effectief tegen voertuigen en manschappen kan ik je vertellen.

I LOVE THE SMELL OF AIRLIFTS

Helikopters spelen een heel belangrijke rol in Battlefield: Vietnam. Naast de piloot gaan er nog twee characters in een helikopter. Deze kunnen alle twee een machinegeweer bedienen die aan weerszijden van het voertuig zit gemonteerd.
Je kunt granaten naar beneden gooien maar de allerbelangrijkste mogelijkheid van een helikopter is om een tank of ander voertuig aan een kabel op te tillen en te transporteren. Deze Airlifts zijn cruciaal voor de Amerikanen die bijna altijd een aanvallende rol innemen. Overigens is het voor de bestuurder(s) van de tank nog steeds mogelijk om de geschutskoepel te draaien en te schieten. Dan heb je iets te doen terwijl je daar een beetje onder aan die helikopter bungelt, zullen we maar zeggen.


Wij hopen voor de inzittenden dat die tank van airco is voorzien.

MOBIELE SPAWN-PUNTEN

Nog zoiets volledig nieuws zijn de mobiele spawn-punten. Een feature die ook in de Battlefield add-on Secret Weapons of WWII zal zitten, en het spel daarmee een volledig nieuwe tactische diepte geeft.
Spawnpunten van de Amerikanen kunnen ge-airlift worden en overal in het level weer worden neergezet. In het systeem voor de Vietnamese strijders kunnen tunnels gebruikt worden, maar verder werkt het ongeveer hetzelfde.
Mobiele spawnpunten kunnen ook in de lucht gebruikt worden, en ze zijn natuurlijk altijd weer kapot te schieten. De developers hebben met deze feature geprobeerd om de strijd wat centraler te houden, waardoor spelers niet iedere keer weer helemaal een level moeten doorploeteren om bij de actie te komen.
Overigens zijn er een heleboel kleine verbeteringen van dit kaliber doorgevoerd. Zo is er de timer-functie bij het veroveren van een basis. Als het één soldaat een minuut kost om een basis te veroveren dan kost het twee soldaten een halve minuut. Het is heel subtiel maar hiermee krijgt Battlefield: Vietnam veel meer diepgang dan zijn voorganger.


Niet een plek die wij snel zouden kiezen om een vuurgevecht te beginnen, maar het ziet er wel dapper uit en zo.

HET SUCCES VAN BATTLEFIELD

Ik heb met een aantal producers van deze game gesproken tijdens mijn bezoek aan EA Studio's in Redwood City, en ze vertelden me allemaal dezelfde gouden regel achter het succes van Battlefield: No Rules! Regels zijn stom! Zodra je de speler regels gaat opleggen, wordt het spel frustrerend en saai.
Volgens de ontwikkelaars kwamen veel gamers met de vraag of ze de besturing of het schademodel van bepaalde voertuigen nog realistischer kunnen maken, maar daar gaat developer DICE niet op in. De kracht van de game zit volgens de producers in de eenvoud. Iedereen moet de eerste keer dat hij of zij Battlefield speelt overweg kunnen met een een tank, een helikopter of een AK47. Dat maakt de game zo leuk.
Deze bevestiging geeft me een goed gevoel. DICE weet waar ze mee bezig is, en het is goed te zien dat ze weten waar ze de verbeteringen moeten zoeken. Ongetwijfeld gaan we nog vele jaren genieten van de Battlefield-franchise zonder dat we bang hoeven zijn dat het briljante spelconcept ooit wordt verkwanseld. Respect.


Over dapper gesproken, deze dude kan er ook wat van zeg!

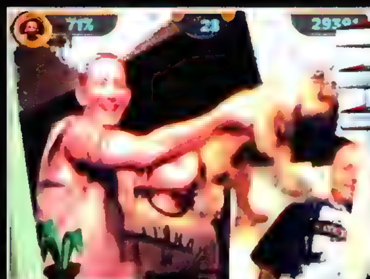
NEEM NU EEN JAARABONNEMENT OP

POWER UNLIMITED

EN KIES EEN WELKOMSTGESCHENK

A EYE TOY

€ 34 KORTING



Sluit de Eye Toy aan op je PS2 en laat je lichaam
de plaats innemen van de controller!
Eye Toy in de winkel € 69
NU: Abonnement Power Unlimited + de Eye Toy + 12 crazy games
maar € 34,80 + € 35!

PS2

B WIRELESS GAMEPAD

€ 39 KORTING



24/7 Draadloos gamen op je PC!
Saitek draadloze gamepad + dockingstation in de winkel € 59
NU: Abonnement Power Unlimited + de Saitek P3000 draadloze
gamepad + dockingstation voor de PC slechts € 34,80 + € 20!

PC

Woon je in België en wil je een abonnement op Power Unlimited, bel dan: 02-5564140. Deze aanbieding geldt alleen voor Nederland. De abonnementsaanbieding voor België bedraagt € 35 voor 12 nummers en is niet mogelijk in combinatie met een welkomstgeschenk.

C €5,80 KORTING

Je kunt ook kiezen voor een eenmalige korting.
Je betaalt dan maar € 29 voor 12 nummers i.p.v. € 34,80



REAGEER SNEL: WWW.POWERWEB.NL STUUR DEZE KAART, OF BEL 023-5566547 'S AVONDS EN IN HET WEEKEND **076-5481311**


Net als in de meeste videogames vallen de personages in True Crime op door hun pacifistische en verdraagzame kakakter.


"Misschien wil je de volgende keer even wachten tot ik een plank heb gepakt?"



TRUE CRIME
STREETS OF LA

Als je ziet dat een bepaalde game (in dit geval GTA) enorm populair is kun je als ontwikkelaar twee dingen doen: een goedkope ripp-off maken en proberen snel te cashen, of proberen de game daadwerkelijk naar de troon stoten...

In eerste instantie zul je denken dat ook True Crime niet uit artistiek oogpunt gemaakt is, maar eerder met dollartekens in de ogen. Veel aspecten uit de game duiden immers op na-aperij. Zo kun je iedere auto/motor die je ziet gebruiken, heb je de vrijheid om te gaan en staan waar je wilt en kun je tussen missies door kleine opzichzelfstaande opdrachten uitvoeren.
Ook het hoofdpersonage, de politieagent Nick Kang, is op zijn zachtst gezegd cliché te noemen. Een ruwe bolster die eerst schiet, schopt of je doodrijdt voordat hij vragen stelt. Dan zijn er verder nog een aantal celebs uit de kast getrokken om teksten voor karakters in te spreken, en is er een soundtrack toegevoegd met bekende Hip-Hop-acts. Dit lijkt natuurlijk allemaal wel erg verdacht veel op die ene titel van Rockstar.

UITGEDIEPT VECHTEN

Het grootste verkoopargument van True Crime zal ongetwijfeld de meer dan honderd vierkante kilometers van Los Angeles zijn, inclusief kenmerkende gebieden als Beverly Hills, Hollywood, Santa Monica en bekende gebouwen als de LA Convention Centre (waar ieder jaar de E3 wordt gehouden). Maar persoonlijk kijk ik vooral uit naar het uitgediepte vechtsysteem van True Crime. Niet langer ram je eentonig op een knop om willekeurige schop- en slabewegingen uit te voeren. Door het verbeterde vechtsysteem kun je op afgemeten en doeltreffende wijze stoten en trappen combineren. Bovendien kun je in de loop van het verhaal ook nog moves in dojo's leren.
Ook het hanteren van schietijzers is net even wat beter uitgewerkt dan in het originee... eh, GTA. Zo zal Nick om zijn tegenstander heen kunnen lopen en rollen of zelfs Matrix-achtige duikelingen kunnen maken, zonder dat hij zijn tegenstander uit het vizier verliest.
Tevens is er de mogelijkheid om handmatig te richten. Door de schietknop ingedrukt te houden zul je uiterst precies te werk kunnen gaan, om bijvoorbeeld autobanden lek te schieten of vijanden te trakteren op een welgeplaatst schot tussen de ogen.

BELOONDE DOELLOOSHEID

Hoe langer ik met True Crime speelde, hoe meer het erop begon te lijken dat de mensen van Luxaflux er alles aan willen doen om een betere Grand Theft Auto te creëren.
Een mooi voorbeeld hiervan is dat ogenschijnlijk doelloos rondrijden beloond wordt in True Crime. Steeds als je van punt A naar punt B moet zien te komen zul je onderweg opgeroepen worden om wat kleine wetsovertredingen op te lossen, bijvoorbeeld door een demonstratie af te breken, vechtpartijtjes te sussen of verdwaasde mannen op te pakken. Hoe je dit doet maakt niet uit, zolang het maar opgelost wordt. Voor iedere opgeloste zaak krijg je punten en bij iedere honderd punten verdien je een badge. Deze badges kun je inwisselen voor nieuwe moves. Denk aan nieuwe vechtbewegingen, tricks met je auto of wapens.

VERHAALLIJN

Deze kleine extra's behoeden het avontuur voor saaiheid. Want met ongeveer honderd missies en drie verschillende eindes zal de game niet echt aan de korte kant zijn.
Het aantal kleine misdaden dat je tijdens de missies oplost zal geen invloed hebben op de verhaallijn. Jouw prestaties tijdens de missies daarentegen wel. Slaag je er maar niet in om de eerste drie episodes (iedere episode is opgedeeld in zeven missies) tot een goed einde te brengen, dan wordt er een andere verhaallijn gevolgd dan wanneer je deze missies zonder kleerscheuren weet te voltooien.
Het is nog even afwachten hoe alles uiteindelijk in elkaar zal steken, maar mijn eerste indruk was een goede. Nu maar hopen dat het uiteindelijke product niet meer de kleine foutjes bevat waar we in de preview-versie nog wat te vaak op stuitten. Binnenkort meer over deze potentiële GTA-beater! ◄


De achteruitsliprace voor raargekleurde cabriolets was ook dit jaar weer een waar spektakel.


Waar een moeilijke jeugd al niet in kan ontaarden.


Hoe dulf je! El zat helemaal geen kattenvlees in de Babi Bangang, en ik heb ook geen splaakgeblek!



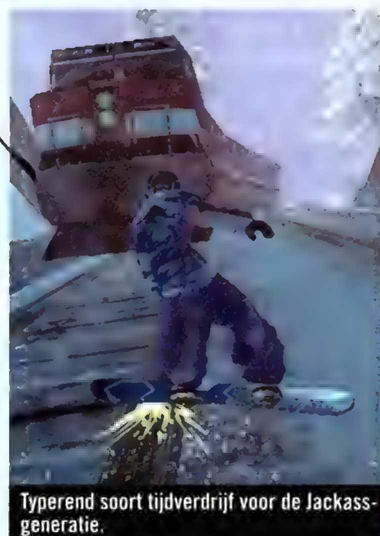
1080 AVALA

In de meeste snowboardspellen ligt de nadruk op stijl en tricks, maar niet in 1080 Snowboarding. In deze klassieker voor de N64 waren het niet de tricks maar de ijzingwekkend snelle afdalingen en bijna voelbare interactie met de verschillende soorten sneeuw die de toon zetten. Het vervolg zet deze lijn voort, met dit keer een hoofdrol voor dynamiek in omgevingen en ondergronden.

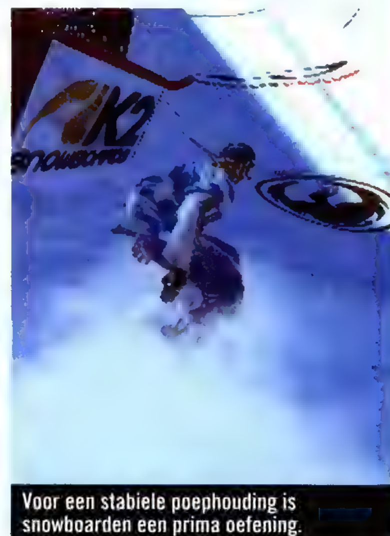
Een eekhoorn. Hij rent een eindje met me mee terwijl ik door een besneeuwde helling ploeg in 1080 Avalanche. Het knaagdier is klein doch kenmerkend voor de dynamische details die van deze game meer moeten maken dan het zoveelste snowboard-spel. Als opgevroren tegenhanger van Wave Race: Blue Storm (dat andere spel van de Amerikaanse Nintendo-studio NST) is het ook in 1080 de grilligheid van de natuur die de spanning van de races tot nieuwe hoogten moet aanzwengelen. Waar je in Blue Storm tijdens stormachtige omstandigheden bijkans van je waterscooter werd gebeukt door huizenhoge golven, zijn het in 1080 vallende rotsen en sneeuwverzakkingen die je moet overwinnen. Die meehupsende eekhoorns in 1080 zou je in dit opzicht kunnen zien als de tegenhanger van de meezwemmende dolfijnen in Blue Storm.

ROTSBLOKKEN

Een typerend stukje Avalanche: Terwijl een omroepstem aftelt van 3 naar 1, zie je een windvlaag het bovenste laagje sneeuw van de helling linksboven je blazen. Leuk detail. Precies op 'start' druk je de controller naar voren voor een extra snel begin van je afdaling. Terwijl je tegenstander de geul voor je volgt, duw jij je board naar rechts om een heuveltje op te glijden. Vanaf dit heuveltje spring je over de geul naar links om een maagdelijk stuk sneeuw te bereiken. Hierover glijd je een eindje verder, tot het beeld wat begint te schudden en enkele grote rotsblokken op de baan voor je donderen. Handig slalom je ertussen door, terwijl de laatste grote steen een gat slaat in een rotswand voor je. Soepeltjes spring je over de gevallen steen in het gat om door een gletsjerachtige tunnel te schrapen. Aan het eind van de tunnel plof je in een dik pak vers poeder, waar je even tot aan je middel in weg zakt, om je board er verend weer uit te trekken. Er verschijnt een indicatorpijltje dat naar de tegenstander achter je wijst,



Typerend soort tijdverdrijf voor de Jackass-generatie.



Voor een stabiele poephouding is snowboarden een prima oefening.

NTS • NINTENDO • TEL: 030-6097100 • WWW.NINTENDO.COM

NCHE


Dus zo worden die slushpuppies gemaakt!


Deze glijbaan is al snel goed voor 1080 botbreuken per dag.


Het is te hopen dat die gozer dat wolkendek voor hem niet aanziet voor een vers pak sneeuw.

waardoor je weet dat je weer op de piste bent beland. Bukkend probeer je zoveel mogelijk vaart te maken.

SNELHEIDSSTREEP-JES

Het is natuurlijk geen F-Zero, maar een sensatie van snelheid als in 1080 heb ik nog niet eerder in een snowboardspel ervaren. In het E3-boekje schreef ik al over de snelheidsstreepjes die op slimme wijze je zichtveld wat vervormen, en het is echt een kick om te proberen deze snelheid zo lang mogelijk vol te houden. In gebukte houding ga je het snelst maar ben je iets minder wendbaar, waardoor het zaak is op tijd te anticiperen op bochten, terwijl je tegelijk op je hoede moet blijven voor lastige skiërs, sneeuwverzakkingen, instortende bruggen en stenen die over de piste rollen. In de voorlopige versie die ik speelde gebeurde dit alles onder een vriendelijk zonnetje, maar NST belooft dat je in de uiteindelijke versie ook door dichte sneeuwstormen zal moeten ploegen.


Als je niet zo goed kan boarden, kun je altijd nog een gekke jas aantrekken om op te vallen.

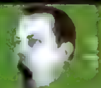
NATUURGEWELD

Van het kwartetje alternatieve racers dat Nintendo tijdens de afgelopen E3 presenteerde is 1080 Avalanche naar herhaaldelijke speelsessies tijdens andere evenementen uitgegroeid tot mijn favoriet, waarbij het dus 'grotere' titels als F-Zero DX, Mario Kart: Double Dash en Kirby Air Ride achter zich laat. Daarbij wil ik wel aantekenen dat dit de mening is van iemand die gewoon enorm kan genieten van virtueel natuurgeweld, iemand die Wave Race: Blue Storm nog steeds zijn favoriete racespel noemt en dolblij is dat Solid Snake in zijn volgende avontuur al die grauwe grijze gangen eindelijk eens inruilt voor een tropisch regenwoud. Misschien moet ik wat meer naar buiten, maar de grilligheid van de strijd die een man moet leveren om de natuur te overwinnen is iets dat me altijd kan boeien en daarom graag terugzie in videogames. Herken je hier wel wat in, dan is 1080 een racegame om naar uit te kijken.


Inderdaad, met zo'n kernexplosie aan de horizon is vaart minderen misschien nog niet zo'n slecht idee.


Deze stunt heet "De Zwevende Zakpletter". Hij begint met zweven.


Als mensen veel met elkaar optrekken, gaan ze als vanzelf elkaars houding spiegelen.



IO INTERACTIVE • ELECTRONIC ARTS • TEL: 020-6589988 • WWW.EAGAMES.COM/OFFICIAL/FREEDOM/HOME.JSP

VERWACHT: 19 SEPTEMBER 2003

FREEDOM FIGHTERS

Na twee keer Hitman had men het bij Io Interactive helemaal gehad met tactical first person shooters. En dus stortte het team zich op third person squad based shooters.

Eigenlijk past Freedom Fighters niet bij EA. Niet omdat de game zuigt als een pasgeboren speenvarken, maar omdat EA doorgaans werkt met overbekende licenties of vervolgen. Check hun releaselijst maar eens: James Bond, FIFA, Need for Speed, Tiger Woods, F1 Challenge, Medal of Honor, Harry Potter, Lord of The Rings... Het meerendeel van de titels heeft een bekende film- of sportlicentie achter zich staan en/of maakt deel uit van een serie.
FF is een compleet nieuw product, zonder grote licentie en dat brengt risico's met zich mee, en EA loopt niet graag risico's.
Ik pakte het vliegtuig naar Kopenhagen om in het kantoor van Io te checken wat EA tot deze opvallende keuze heeft aangezet.

STADSGUERRILLA

Freedom Fighter speelt zich af in een grimmig, apocalyptisch New York. De Sovjet Unie heeft de Tweede Wereldoorlog gewonnen en stoot meteen door naar de VS. Het Amerikaanse leger wordt snel verslagen en slechts vaderlandlievende bikkels als Christopher Stone bieden nog verzet in een bloedige stadsguerrilla.
Stone vecht niet alleen; hoewel hij het enige direct bestuurbare personage in de game is, kan de man ook squadmembers om zich heen verzamelen en aansturen. Naarmate Stone meer battles wint, zal zijn charisma groeien en zullen steeds meer mensen met hem willen meeknokken.

GEDROGEERDE GEKKEN

Stomverbaasd kijk ik de eerste tien minuten naar het scherm, waar tientallen vijanden in de ruïnes van New York als gedrogeerde gekken op me af komen rennen. Ik knijp de vuurknop helemaal fijn en maai ze allemaal neer. Moet dit een nieuwe gigaseller worden voor EA? Dit simpele squadbased knalwerk met middelmatige graphics? Dat kan niet waar zijn. Wordt hier zwart geld witgewassen, of is Io eigendom van de broer van de vrouw van de baas van EA?
De medewerkers van Io zien mijn groeiende verbazing en grijpen in met de even simpele als pijnlijke mededeling dat ik het spel niet goed speel. Een treffende uitspraak, want enkele seconden later stort Stone ter aarde en verschijnt de tekst Game Over in beeld.





"Geweldddadige pacificering heet dat dan."



Ziehier het promoteam van Freedom Fighters, de nieuwe trend in maandverband, inclusief dubbele stroomgeul.



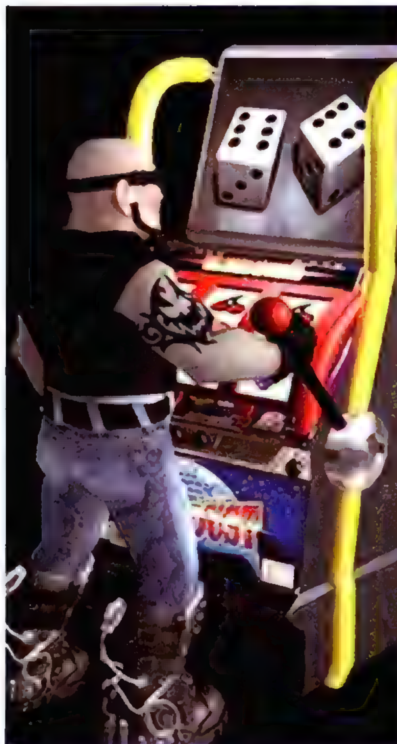
Het zou misschien handig zijn geweest als je een paraplu had genomen in plaats van de houder

TEAMGENOTEN

Io geeft toe dat FF inderdaad een laagdrempelige third person shooter is, dat wilde EA ook. Volgens hen was er voor de casual gamer nog geen lekker knalfestijn op de PS2 en Xbox aanwezig (Cube-fans wees gerust, die NGC-versie komt er ook). Maar zo debiel simpel als ik de game dacht te moeten bestempelen, is het zeker niet.
Allereerst dien ik de squad members echt te gebruiken. Ja, dat zeggen de manuals van alle squad based shooters, maar bij FF bleek al gauw dat het inzetten van teamgenoten ook werkelijk nut had.
Zodra je je teamgenoten ergens heen stuurt, zullen ze aldaar eerst de best verdedigbare plek zoeken, om pas daarna te kijken welke vijand ze het beste kunnen aanvallen.
Ook spelen ze in op elkaars acties. Als ergens een nest snipers zit, stormen ze er niet allemaal als een lijpe bende op af. Nee, ze kijken wie het best zicht op de zaak heeft, wie de beste wapens voor de job heeft, enzovoort.
Wees overigens niet bang dat je zelf te weinig te doen krijgt, de bevelen zijn te eenvoudig ('ga daar heen', 'schiet alles kapot') om echt complexe missies te kunnen voltooien met louter delegeren.

KRITIEK

Io beloofde dat niets in FF scripted was, op de credits na. En tijdens de drie uur die ik vervolgens met FF doorbracht, bleef die belofte overeind.
Ik wil echter nog steeds niet de loftrompet gaan blazen, aangezien er genoeg punten van kritiek overbleven, zoals de magere graphics en de nog wat krakkemikkige besturing.
Toch, simpel wil ik FF niet meer noemen. Ik heb me kostelijk vermaakt, en ik denk dat EA ook niet meer beoogt met deze titel. ◄





Goed gezien, je moeder doet ook mee in dit spel.



Op haar hometrainer beklimt Venus de virtuele heuvel. Venus-heuvel, haha, snap je? Niet zeuren, volgende maand is Ed weer terug.


Volgende maand dus wel weer spitsvondige tekstjes onder dit soort nietszeggende plaatjes.

SPACE COLONY

Ondanks invloeden van Startopia, The Sims en Dungeon Keeper krijgt Space Colony een eigen smoel in een aantrekkelijk, cartoony jasje.

Space Colony is een uiterst sympathieke, vrolijk ogende, met humor overladen sim-game van de makers van de kastelensimulaties Stronghold en Stronghold: Crusader. Vooral bij onze Duitse oosterburen verkocht Stronghold net zo goed als weed aan toeristen in Amsterdam. Met als resultaat dat het relatief kleine FireFly Studios momenteel stevig in het financiële zadel zit en het personeel in staat is lekker te doen waar ze zelf zin in hebben.
Geen Stronghold 3 dus, maar Space Colony. Een simulatiegame waarin je op verre planeten basissen moet opzetten en runnen. Tegelijkertijd moet je ervoor zorgen dat je harde werkers het naar hun zin hebben én dat ze met elkaar door een ruimtedeur kunnen. Sociale spanningen zorgen er namelijk voor dat mensen hun werk laten verslonzen en dat brengt de hele kolonie in gevaar.

MOTIVATIE

Was Stronghold vooral een macromanagement game, in Space Colony draait het vooral om micromanagement. Er zijn in totaal 20 unieke arbeiderskrachten aanwezig in deze game en daardoor krijgt het spel een persoonlijke inslag. Geen kanonnenvoer of inwisselbare units, maar unieke personen die stuk voor stuk hun eigen wensen, behoeften en sociale patronen hebben, en daarnaast speciale vaardigheden bezitten.
In mijn Gathering Special, een aantal nummers geleden, haalde ik de vergelijking met de film The Abbys al even aan. In deze film moet een klein team in een onderwaterbasis een aantal vreemde schepen en signalen onderzoeken. Ieder teamlid heeft zijn eigen taken maar als de spanning oploopt, gaat er het nodige mis. Zo is het ook met Space Colony.
Na een dag hard werken, moet er tijd zijn voor lol en plezier. Dus zorg je – als alles overziende speler – voor een jacuzzi, fitnessapparatuur, een dansvloer, een bar en andere vormen van vermaak. Doe je dat niet, dan zullen je kolonisten veel minder gemotiveerd zijn om te gaan werken. Een EHBO-post is ook van belang, want een ongeluk zit in een klein hoekje. Een geblesseerde mijnwerker zal minder effectief zijn ding doen, dus is het zaak hem op te laten lappen door een arts.

IRRITATIE

De kolonisten zijn met veel smaak en humor ontworpen. Zo is daar Stig; een Scandinavische biker die het liefst naar hardrock luistert en graag in de anti-gravity machine verblijft om te chillen. Maar wat Stig leuk vindt, vindt een ander misschien juist heel stom. Er is er een Japanse meisjestweeling die alleen goed werkt als ze samen zijn. En een op leeftijd zijnde cowgirl zorgt met haar redneck-gedrag voor de nodige irritatie bij de anderen.
Irritatie heeft verschillende niveaus en het kan uiteindelijk zelfs tot knokken leiden. Om escalatie te voorkomen kun je kolonisten in een cel stoppen om af te koelen, maar dat betekent dat je op dat moment een aantal krachten minder hebt en dus je 'overall goals' bedreigd worden.

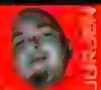
KOLONISATIE

Het spel is verdeeld in 24 uitvoerige missies, die eenvoudig beginnen en langzaam in complexiteit toenemen. Zo komen in de loop van het spel toeristen je kolonies bezoeken, en zul je ook die moeten entertainen en huisvesten in hotels.
Opdrachten variëren van het mijnen van een bepaalde hoeveelheid mineralen tot het produceren van bepaalde planetaire bouwstoffen voor een grote firma. Tussendoor valt de natuurlijke flora en fauna je ook nog eens lastig. Zo kan je basis overwoekerd raken door buitenaards onkruid (ook tuinieren is dus een taak) of vernielen groenpaarsgeschubde beesten delen van je apparatuur.
Het geheel is aantrekkelijk vormgegeven in een grappig tekenfilmjasje met veel details en stereotype personages. Eind september kan het koloniseren beginnen.


Hopelijk duurt 't nog even dat we na onze Aarde ook andere planeten volstouwen met lelijke gebouwen en machines.



Met zo'n schedel boven je toeter ben je in de ruimtekolonie helemaal de man.



PLAYSTATION 2 / GAMECUBE / XBOX — I-NINJA

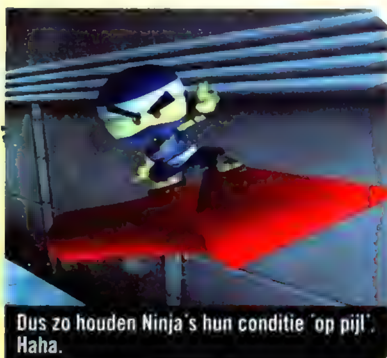
ARGONAUT • NAMCO • NNB • WWW.NAMCO.COM — VERWACHT: Q4 2003



I-NINJA

■ *Een opmerkelijk samenwerkingsverband: het Japanse Namco met het Engelse Argonaut, daar moet haast wel een opmerkelijk spelletje uit voortkomen. Jurjen liet tijdens de afgelopen E3 de grote en bekende titels even rusten voor een uurtje met I-Ninja, en daar heeft hij achteraf geen spijt van.*

Er stond een krukje en dus ging ik zitten, daar in dat hoekje van de Namco-stand. Op de derde dag van de E3 is dat iets wat je graag doet, zitten. Slenteren, zuipen, slenteren, zuipen, dat gaat in je benen zitten. En nu ik daar toch zat, kon ik net zo goed het spelletje even proberen waar dat krukje bij bleek te horen. I-Ninja, platformachtig iets, nogal inwisselbaar poppetje, maar toch sprak het me meteen al aan. En ja hoor, een uurtje later had ik dat mannetje zoveel leuke dingen laten doen dat I-Ninja een game is geworden waar ik reikhalzend naar uitzie. Eens kijken of ik jullie ook enthousiast krijg.


Dus zo houden Ninja's hun conditie 'op pijl'. Haha.

SPELENDERWIJS LEREN

De vormgeving van I-Ninja is weinig spectaculair, zeker in vergelijking met de meer realistische en duistere Ninja-spellen als Tenchu, Shinobi en Ninja Gaiden. Anders dan in deze games biedt I-Ninja spaarzaam gedetailleerde omgevingen in lichte kleuren, waar tekenfilmachtige figuurtjes zonder al te veel franje doorheen bewegen. Vanwege het karige uiterlijk is I-Ninja een game die ik zonder dat krukje gemakkelijk had gepasseerd, maar dan had ik wel wat gemist. De mogelijkheden van de kleine Ninja zijn namelijk een stuk interessanter dan zijn uiterlijk doet vermoeden, terwijl je dankzij de uitgekiende levelontwerpen nooit het gevoel krijgt in de veelzijdigheid te verdrinken. Spelenderwijs leren is het motto, en dat mag ook wel gezien de overdaad aan moves en spelsituaties.

UITSTEKEND UITGERUST

Wat die Ninja allemaal kan? Als Shinobi langs muren klimmen, als Tarzan in dat lamme Disney-spel langs buizen roetsjen, als Monkey Ball door levels rollen, als Dixie uit DKC2 helikopterzweven, als Tony Hawk in halfpipes stunten, alsmede natuurlijk stevig hakken en schoppen, zoals het een Ninja betaamt.
Vaak is het de bedoeling om je weg uit een bepaalde omgeving te vinden door genoemde kwaliteiten te combineren met het nodige platformwerk a la Mario, doorspekt met gimmicks als afstandbestuurbare grijparmen, berijdbare raketten en slingertouwen.
Natuurlijk verlaat een Ninja zijn huis niet zonder een arsenaal dodelijke gadgets, en met werpsterren, blaaspijp, zweep en rakettenknaller is onze bolle held ook op dit vlak uitstekend uitgerust.
Nu ben ik niet automatisch een voorstander van games waarin je 'van alles kan', omdat de uitvoering van bepaalde onderdelen er dan meestal wat bij inschiet, of alles als een verwarrende kluwen wol ineensteekt. Op basis van de demo die ik speelde tijdens de E3 kan ik gelukkig al voorzichtigjes concluderen dat I-Ninja niet aan dergelijke euvels ten prooi valt.
Alle moves voelden op hun plaats en van het juiste gewicht, waarbij de functioneel opgezette omgevingen me dwongen al snel in de juiste richting te denken bij het bepalen van mijn moves.
Je voelt tijdens het spelen gewoon dat de makers vakbekwaam zijn en met liefde aan dit product werken, om ervoor te zorgen dat spelers werkelijk iets leuks en uitdagends voor hun geld krijgen.


Ninja-regel 1: In groepsgevechten altijd eerst de grootste kwibus aanvallen, vooral als ie op Gandalf lijkt.


Nou, dit heb ik de Teletubbies nooit zien doen, hoor.


Wenkbrauwen maken de man.


Woordspelingen kunnen best leuk zijn, zolang je ze maar op de juiste manier 'opvat'. Hahaha...

TIJD EN AANDACHT

Ik heb goede hoop dat I-Ninja wel eens erg tof zou kunnen worden. In de E3-demo mankeerde er nog wat aan de camera en viel er hier en daar nog wel een onzorgvuldigheidje te ontdekken, maar over het algemeen leek alles wel een beetje op zijn plaats te vallen.
Met platformgrootheden als Jak II, Sonic Heroes en Ratchet & Clank II in aantocht is dit een game om gemakkelijk over het hoofd te zien, maar gezien de veelzijdige en knap uitgewerkte gameplay is I-Ninja toch ook een platformer die dit najaar de nodige liefde lijkt te gaan verdienen. ◄

BEYOND GOOD & EVIL

Ubi Soft nodigde ons uit om naar Montpellier te komen om daar met eigen ogen te zien hoe het team daar de laatste hand legt aan Beyond Good & Evil.



Die chick lijkt sprekend op mijn vriendin, terwijl dat figuurtje rechts weer opvallende gelijkenis vertoont met een willekeurige inwoner uit Assen.



Ik ben in mijn zesjarige carrière bij een hoop developers over de vloer geweest maar nog nooit zag ik een bedrijf waar met zoveel gezelligheid in een sfeer van creativiteit wordt gewerkt aan een game waar iedereen in het team achter staat. Je wilt niet weten hoe bijzonder dat is.
Stel jezelf maar eens voor dat je jarenlang werkt aan één game. Hoe goed de game ook is, je wordt er echt schijtziek van, geloof mij maar. Bij het Montpellier team van Ubi Soft wordt al twee jaar lang gewerkt aan deze Beyond Good & Evil onder de bezielende leiding van Michel Ansel.
Ansel neemt een hele bijzondere positie in binnen Ubi Soft. Hij heeft Rayman 1 en 2 gemaakt en is zijn eentje eigenlijk verantwoordelijk voor de stijl en het gezicht van het bedrijf Ubi Soft. Vandaar dat de verwachtingen rond Beyond Good & Evil ook hoog gespannen zijn.

STEALTH MODE

Ik ga er voor het gemak even vanuit dat je de vorige preview van BG&E hebt gelezen dus dat je het verhaal kent en weet waar het allemaal min of meer om draait.

Deze keer kregen we de kans om het spel wat verder te spelen en een globaal idee van de algehele game te krijgen.
In eerste instantie vond ik de levels die ik zag een stuk simpeler dan wat ik tijdens m'n eerste kennismaking in de eerste levels had gezien. Het lijkt allemaal wat meer de platform kant op te gaan en waar ik de game eerst vergeleek met Kingdom Hearts daar lijkt het nu meer op ICO of zo. Niet dat dat slecht is, integendeel.
Een grote rol is weggelegd voor de stealth missies in de game. Daarbij gaat onze heldin op zoek naar haar ontvoerde pleegkinderen. Ze sluipt daarbij door fabrieken en grote outdoor omgevingen en ontrafelt zo langzaam het complot dat haar wereld bedreigt.
Deze stealth missies zijn knap lastig. Vooral omdat er toch wel het een en ander niet klopt aan het camerawerk. Daardoor kom je soms oog in oog te staan met een camera of een boef zodra je de hoek om sluipt. Als dat de hele tijd gebeurt, word je echt goed gefrustreerd. Het team is daar nog druk mee bezig. De vraag is of het ze lukt om het systeem op tijd werkend te krijgen want de deadline nadert... ◄



"Dus God is niets meer dan kosmische energie? Ik vond 'm met baard toffer."



"Hebben ze m'n uiterlijk stoerder gemaakt... maar wat is er stoer aan een scheve gulp?"



"Geen idee wie dat zijn maar die ene lijkt me een hooggeplaatst persoon."

FRANKRIJK IS COOL!

Een paar jaar geleden was Frankrijk gewoon niet cool. Ze lieten atoombommen ontploffen in de stille oceaan en zaten constant te zeiken over dat beetje weed dat wij hier roken. Shit uit Engeland was cool of games en gadgets die uit Japan kwamen.
Gelukkig voor Ubi Soft begint dit te veranderen. De Franse anti-Amerika-oorlog-houding, vette films als Taxi 2, Taxi 3, Amelie, La Haine, Franse Hip Hop en natuurlijk het Franse nationale voetbalelftal hebben het land weer cool gemaakt.
Opeens valt het gamers op dat er ook vette games gemaakt worden in Frankrijk. Niet alleen Ubi Soft laat dat zien met een game als Beyond Good & Evil maar ook Atari is helemaal Frans en timmert hard aan de weg. En op de redactie wordt ook niet meer zo veel geklaagd als Ed weer eens zijn stinkende Franse kaasjes uit zijn broodtrommel haalt.



Het developersteam uit Montpellier. Zo, die zijn cool...







Op tropische eilanden schenkt men weinig aandacht aan het interieur.

FAR CRY



In de kern is Far Cry identiek aan Super Mario Sunshine, alleen schiet je niet met water maar met lood.



Tja, je moet ergens slapen, maar erg comfortabel ziet het er niet uit.

Wie aankomende winter de donkere dagen voor Kerst wil ontvluchten, boekt nu alvast een enkeltje naar de zonnige tropen van Far Cry.

Voor mij had Ubi Soft de afgelopen E3 de meest uitgebalanceerde en indrukwekkendste line-up van alle ontwikkelaars. Niet door kwantiteit maar door kwaliteit sprong het Frans-Canadese bedrijf eruit. Aan exclusieve games doet men over het algemeen niet, en dat zorgt ervoor dat zowel GameCube, PS2, Xbox en PC gamers dit najaar kunnen genieten van XIII, Beyond Good & Evil en Prince Of Persia: Sands Of Time. Drie titels die allemaal torenhoog op mijn verlanglijstje staan. Toch was er in LA ook nog een game te spelen, die alleen op PC en (waarschijnlijk) Xbox uitkomt. Far Cry is the name & shooting is the game.

VAKANTIEFOLDER

Aanvankelijk lijkt Far Cry een gewone first-person shooter waarin de hoofdrolspeler het alleen opneemt tegen een geheimzinnige legermacht op een tropische eilandenarchipel. Maar na een half uurtje rennen, springen, vliegen, duiken, vallen, opstaan en weer doorgaan blijkt dat Far Cry op vele fronten andere shooters voorbijstreeft.
De graphics zijn om te beginnen likkebaardend, dorstlessend, vingers aflebberend, speekseloproepend fraai. Misschien niet direct zo technisch vooruitstrevend als HL2 of Doom 3 maar Far Cry staat toch ook zeker zijn mannetje op het grafische vlak. Vooral de draw distance is enorm. Zo kun je met een hypermoderne sniper-rifle kilometers inzoomen. Daarnaast weet Far Cry met gemak binnen- en buitenlocaties tevoorschijn te toveren, waar vooral de stranden en de jungles van de binnenlanden zo uit een vakantiefolder lijken te komen. Het hoge gras, de brekende golven, de dicht begroeide jungle... het is net alsof er ieder moment een Bounty-logo in beeld kan verschijnen.



Een mooie, inspirerende omgeving voor het betere bloedvergieten.

VERBLUFFENDE A.I.

In plaats van zongebruinde babes die op Bountyreepjes knabbelen, vliegen de kogels je al snel om de oren. De A.I. van de militairen is ronduit verbluffend, en goed voor misschien wel de beste computergedragingen die ik ooit heb aanschouwd in een schietspel.
De vijand opereert daadwerkelijk in groepen, waarbij bijvoorbeeld twee man de dekking verzorgen op het moment dat twee anderen omtrekkende bewegingen maken. Ze proberen je te flanken en afhankelijk van jouw acties nemen ze steeds nieuwe posities in. Daarbij speelt de rang van een soldaat ook nog mee. Schiet je een bevelvoerende kolonel omver, dan zullen de overige soldaten even een moment lam slaan...waarna ze snel weer een nieuwe tactiek beramen.
Zo was ik dik een kwartier bezig met het uitschakelen van één soldaat, doordat deze steeds weer wegdook in het hoge gras of zich achter palmbomen verschanste.

VASTE ROUTE?

Sterk is tevens de open structuur. Zo ver als Deus Ex gaat Far Cry niet, maar je kunt wel degelijk op diverse manieren je doelen bereiken.
Zo kun je ervoor kiezen alle vijanden één voor één om te leggen, terwijl je van A naar B en van B naar C gaat. Maar je kunt ook van de meest voor de hand liggende route afwijken en een virtueel zijpad kiezen.
Vrij in het begin van het spel bevind je je bijvoorbeeld op een drijvende basis, waarop je naar een controlepost dient te gaan. Je kunt nu braaf alle tegemoet tredende soldaten neerknallen in een rechte lijn, richting doel. Maar je kunt er ook voor kiezen om al eerder in de zee te plonsen, onderwater naar het strand te zwemmen, daar in een jeep te hoppen en naar de controlepost te racen. Óf je springt het water in, zwemt rond het complete eiland, en sluipt via de achterkant naar de bewuste locatie. Die laatste optie is wat omslachtig maar het kán wel. Hierdoor heb je veel minder het idee dat je een vaste route bewandelt die de ontwikkelaar voor je heeft uitgestippeld, en dat is een heerlijk gevoel.
Nu maar hopen dat het verhaal en de gameplay van het uiteindelijke spel ook over de hele linie genoeg prikkeling en variatie gaan bieden om 15 - 25 uur boeiend te blijven. ◄



Deze denkt aan de strijd te kunnen ontkomen door de kustlijn te blijven volgen. Schiet niet echt op, op een eiland.

REVIEWS



DE CIJFERS

IK WEET NIET OF HET JULLIE WEL EENS IS OPGEVALLEN, MAAR ED GEBRUIKT ZIJN EVEN KALE ALS CREATIEVE BOLLETJE OM HIER IEDERE MAAND WEER OP EEN ANDERE MANIER DE BECIJFERING TE VERDUIDELIJKEN MET VAGE VERGELIJKINGEN.
NU DE BESTE MAN MET ZIJN STOKBROOD IN DE BRIE HANGT (WEGENS Z'N VAKANTIE NAAR FRANKRIJK) ZETTEN WE DEZE TRADITIE NATUURLIJK GEWOON VOORT. EN OMDAT WE ALLEMAAL WETEN HOE DOL ED OP HONDEN IS (GEBAKKEN EN OP BROOD WEL TE VERSTAAN) DIT KEER WAT HONDSE VERGELIJKINGEN.

0-1 SCHURFTIGE SCHOOTHOND
1-2 TRIESTE TEKKEL
2-3 POEPENDE POEDEL
3-4 JANKEND JUFFERSHONDJE
4-5 TRAGE TEEF
5-6 KRANIG KEFFERTJE
6-7 DAPPERE DINGO
7-8 GRACIEUZE GREYHOUND
8-9 MAJESTUEUZE MECHELAAR
9-10 PRACHTIGE PRIJSHOND



Alles goed en wel, wanneer je eenmaal in de winkel staat interesseert het je natuurlijk geen reet meer of een game nu 74 of 78 punten heeft gehad in de PU. Met 60 euro in de achterzak ga je natuurlijk voor de echte toppers in het assortiment, de zeldzame games die deze belachelijk hoge prijs daadwerkelijk waard zijn.
Die vind je gemakkelijk terug door in de rubriek 'Toppertjes' de games te checken die de afgelopen drie nummers minstens een 80 hebben gescoord. Helemaal snor zit je als je een game aanschaft die de PU Gold Award heeft verdiend want hiervoor komen alleen games met een topscore van 90 punten of hoger in aanmerking.
Hoewel we ook in dit nummer de term 'komkommertijd' tegenkomen met betrekking tot het gamesaanbod, hebben we sinds maanden wél weer de Gold Award uit de kast kunnen halen en zelfs voor twee games tegelijk: Advance Wars 2 en Dark Chronicle waren de 'Prachtige Prijshonden' die een vette kluif en een aai over de bol verdienden.

SKATE

GRAPHICS 9 | REPLAY 8 | GAMEPLAY 9 | SCORE 90

Hoe mijn zomer was? Tja, ik heb amper zon gezien dankzij Dark Chronicle. Dat was natuurlijk niet de bedoeling, maar deze game is zo goed dat ik geen andere keus had. Thanks hoor, Sony!

DARK CHRONICLE

Dark Cloud was oké maar geen classic. Het vervolg heeft echter alles in zich om dat wel te worden. De preview-versie beloofde immers al veel goeds. Héél veel goeds...

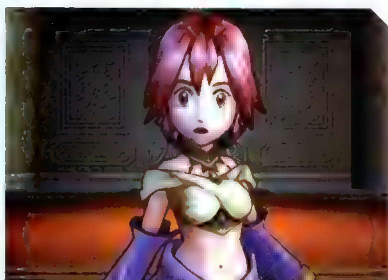
Als ik zo eens de PU's van de afgelopen maanden doorblader en kijk welke games ik ook alweer gereviewed heb, zit er eigenlijk niet één titel tussen die er echt uit springt. Zo'n titel waaraan je met weemoed terugdenkt omdat je er vele uren, wat zeg ik, weken mee bezig bent geweest en er volledig van in de ban was.
Wel beste lezers, ik heb net weer zo'n ervaring gehad. Nu ben ik niet eens zo'n grote RPG-fan, maar na ziekelijk veel tijd in deze game gestoken te hebben, kan ik niet anders concluderen dan dat Dark Chronicle het absolute summum is op het gebied van RPG's op de console. Eigenlijk is het stempel RPG lichtelijk ongepast. De game is namelijk zoveel meer dan dat. Guttegut, ik ga er helemaal netjes door schrijven!

IJSBERG

In mijn preview legde ik al uit dat er aan veel van de irritatie opwekkende punten uit het eerste deel gesleuteld is. En boy, wat heeft ontwikkelaar Level 5 z'n zaakjes zwaar voor elkaar met deze opvolger, zeg.
De wapens van de twee speelbare characters (Max en het prinsesje Monica) verdwijnen nu niet wanneer ze kapot gaan, maar kunnen gerepareerd worden met behulp van items die je her en der kunt vinden.
Daarnaast zijn er nieuwe gameplay elementen toegevoegd, zoals foto's maken (van allerlei items, mensen en vijandelijke schepsels), vissen en golfen. Combineer de juiste foto's met elkaar om nieuwe uitvindingen te doen, vang vissen en voed ze op in het door jezelf gefabriceerde aquarium waarna je ze bijvoorbeeld kunt gebruiken om te genezen of door te verkopen en speel golf om de balans tussen heden en toekomst te bewaren. En dit alles is slechts het topje van de ijsberg.


Ziet eruit als een PU-redactievergadering. Die lege plek is van Skate.




"Nee, da's inderdaad geen lullig dingetje. Maar als je die mond nog een ietsje wijder laat openvallen, moet het wel gaan passen."


"Oh nee, dat is de verlichting. Dan zal die rode knop wel de verpulveraar activeren."

WAARSCHUWING

Ik dien jullie wel even te waarschuwen: ongeduldige gamers die hun oordeel al klaar hebben na twee tot drie uur spelen, kunnen zich nog wel eens lelijk vergissen in deze game. De eerste uren zul je namelijk veelal in kerkers verblijven en lekker in real-time verschillende vijanden keer op keer moeten verslaan. Dat kan je het gevoel geven dat het allemaal maar een eentonige boel is (voor sommigen geldt dit wellicht later in de game ook nog, aangezien de dungeon fights een grote rol blijven spelen).
Zorg echter dat je die eerste uren uitzit en er zal een compleet nieuwe wereld voor je opengaan. De Georama-engine (die je dorpen vanaf de grond laat opbouwen om de toekomst veilig te stellen), het reizen in de tijd en vele andere gameplay elementen geven je een ongekend gevoel van vrijheid die je op de console zelda...eeeh, zelden hebt kunnen proeven.

"DEZE GAME IS ZO VET DAT JE DE EENTONIGHEID VAN DE GEVECHTEN MAAR AL TE GRAAG OP DE KOOP TOE NEEMT."

SPROOKJE

Het verhaal zelf is heel goed uitgewerkt en weet je aandacht van begin tot eind goed vast te houden. De toevoeging van spraak bij de characters (niet alleen in de cutscenes maar ook tijdens de gevechten) is daarbij zeer welkom en komt het speelplezier absoluut ten goede.
Dit geldt ook voor de heerlijke cel shaded graphics die absoluut op z'n plaats zijn in deze game. Het is werkelijk alsof je in een sprookje beland bent. En zo kan ik nog wel een tijdje verder gaan met het opratelen van Dark Chronicle's positieve punten.
Ik denk echter dat jullie hier zelf maar eens mee aan de slag moeten gaan. Wie op zoek is naar een console-RPG waarmee je zeker meer dan 80 uur zoet zult zijn, hoeft niet verder te zoeken. Deze game is zo verschrikkelijk vet dat je de eentonigheid van de gevechten maar al te graag op de koop toe neemt. ◄



LEVEL 5 • SCEE • COLUMBIA TRISTAR • TEL: 06-52476465 • WWW.US.PLAYSTATION.COM/GAMES/SCUS-97213
GENRE: RPG • AANTAL SPELERS: 1 • VERWACHT: 5 SEPTEMBER

SCORE 91

GRAPHICS 7 | REPLAY 10 | GAMEPLAY 10

Meer van hetzelfde, maar dat nemen we voor lief, want er viel ook weinig aan het origineel te verbeteren.

ADVANCE WARS 2 BLACK HOLE RISING



Oorlog: het is maar een vreemde toestand. Enerzijds het meest verschrikkelijke bijverschijnsel van de mensheid, anderzijds goed voor mijn favoriete spel op de GBA: Advance Wars. Natuurlijk was ik dan ook dolblij om deeltje 2 in mijn GBA te mogen douwen, en sindsdien ben ik – net als met deel één - weer totaal aan de strategische oorlogsvoering verslingerd.

Ik ben nu al zo'n twaalf jaar vrijwel dagelijks enkele uren met games bezig. En ja, dan kost het me wel eens moeite het enthousiasme op te brengen om een nieuwe game met een frisse blik te bekijken. Zo niet met Advance Wars 2! Ik ben – giechel – gewoon weer eens ordinair verslaafd, het is op het genante af. Mijn werk en sociale contacten beginnen er zelfs al wat onder te lijden. Zelfs hier en nu, tikkend achter mijn PC zit ik constant op de wip, een dreinerig stemmetje in mijn hoofd. Ah kom op nou, even nog een leveltje proberen, toe nou, toe nou, toe nou… En daar ga ik weer, eventjes proberen, om me vervolgens pas uren later uit zo'n verschrikkelijk uitdagende missie los te scheuren.

SCHAAK IN HET KWADRAAT

Sturm, de zwarthartige leider van de Black Hole Army, zuigt met grote pijpleidingen grondstoffen uit de bodem van Cosmo Land, waarmee hij voeding geeft aan de legers waarmee hij die van jou wil overspoelen. Je zou dit gewoon kunnen laten gebeuren, het is tenslotte maar een spelletje, maar leuker is het om tientallen missies lang een harde strijd te leveren met dat zwarte gaten-leger.
Zo'n missie begint meestal met een grappige woordenwisseling tussen twee of meer bevelhebbers, waarna je het slagveld betreedt met slechts een handjevol eenheden – of zelfs geen enkele. Iedere beurt ontvang je een bepaald bedrag dat je kunt besteden in eventueel aanwezige fabrieken, vliegvelden of havens om eenheden aan te maken.



Onze opa's vonden schaak al ingewikkeld.

In de loop van het spel kun je beschikken over zo'n 50 verschillende eenheden, elk met unieke eigenschappen. Raketlanceerinstallaties kunnen bijvoorbeeld over lange afstand op land- en zee-eenheden vuren, kunnen niet over bergen verplaatst worden, reizen langzaam door bossen, hebben in eventuele oorlogsmist slechts beperkt zicht en beschikken standaard over 50 brandstofpunten.
Deze eigenschappen zijn snel en logisch op te roepen, zoals eigenlijk alles in Advance Wars heel duidelijk en overzichtelijk in beeld wordt gebracht. En het is juist deze doeltreffende eenvoud die de meest complexe strategieën binnen ieders bevattingsvermogen brengt. Zie het als schaak in het kwadraat, maar dan tegelijk toegankelijker en met een meter meer diepgang, hoe paradoxaal dit misschien ook klinkt.

UITBREIDINGS-PAKKETJE

Eigenlijk is Advance Wars 2 stiekem gewoon deel 1 met nieuwe maps en missies, een stelletje nieuwe bevelvoerders en een handjevol nieuwe mogelijkheden. Sfeer en graphics zijn identiek. Als dit een PC-spel was geweest, hadden we het hier gewoon over een uitbreidingspakketje gehad, en niet over een opzichzelfstaand product. Als je na het winnen van de eerste geavanceerde oorlogen het dus eigenlijk wel een beetje hebt gehad met Advance Wars (wat ik me nauwelijks voor kan stellen), doe je geen slimme aanschaf met deel 2 - het is simpelweg meer van hetzelfde. Als je net als ik echter Advance Wars tot je favoriete mobiele spelletjes aller tijden rekent, dan wist je waarschijnlijk al voordat je deze review begon te lezen dat je de opvolger ook gewoon moet hebben. Misschien ben je toch maar met lezen begonnen omdat je nieuwsgierig bent naar de spaarzame nieuwigheidjes die je in deel 2 op het slagveld kunt tegenkomen. Die laten zich gemakkelijk opsommen in de volgende alinea.

NIEUWIGHEIDJES

Aan het begin van ieder gevecht krijg je een CO (commanding officer) toegewezen of mag je er zelf eentje kiezen. Iedere CO beschikt dit keer niet alleen over een bepaalde superkracht maar ook over een superdesuperkracht, waarvoor je even moet 'doorsparen'.

INTELLIGENT SYSTEMS • NINTENDO • TEL: 030-6097100 • WWW.NINTENDO.COM



14300
Infantry 1000
Mech 3000
Recon 4000
Tank 7000
Md Tank 16000
Neotank 22000
APC 5000
New Cannon
M Gun

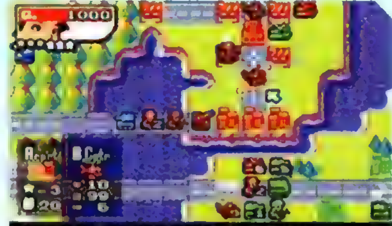
Ah, ziehier de nieuwe eenheid. Inderdaad, een lelijk ding, maar qua vuurkracht niet te versmaden.

18000
Infantry 1000
Mech 3000
Recon 4000
Tank 7000
Md Tank 16000
Neotank 22000
APC 5000
Cannon
M Gun

Exclusief in PU: het boodschappenlijstje van Sadam Hussein. Zoals iedereen nu zelf kan zien staan er geen chemische wapens op.



Er zijn een stuk meer CO's dan in de voorganger, met ieder hun sterke en zwakke punten. Grit is bijvoorbeeld sterk in indirect vuur (artillerie en zo) maar zijn direct-vuur-eenheden (tanks bijvoorbeeld) knallen nauwelijks een deuk in een Laguna. Zijn superkracht is Snipe Attack (de afstand waarover hij tegenstanders kan raken wordt groter) en zijn superdesuperkracht is Super Snipe Attack (de afstand wordt nog een vakje groter en de aanvalskracht neemt 65% toe).
In Black Hole Rising kun je welgeteld één nieuwe unit kopen: de NeoTank. Dit is meteen dan ook een van de krachtigste eenheden in het spel, een AT-AT-achtige looptank met vernietigende power.
Over vuurkracht gesproken: soms staan er in het veld raketlanceerinstallaties opgesteld; de eerste die zo'n ding bereikt mag er één raket mee afvuren naar een willekeurige locatie op het veld, met een kruisvormige impact van vijf vakjes groot. Erg leuk om daar grote boem mee te doen! In sommige levels bevindt zich ergens midden op de kaart zelfs een heel eiland vol met van die raketten, en dan is het zaak deze zo snel mogelijk te bereiken, en de boel zo te blokkeren dat je tegenstander er niet bij kan.


Voordat je denkt dat dit de speciale HupHollandHup-editie van het spel is, hierbij ook nog wat groene en blauwe units.

Dat gebeurt trouwens wel vaker in deel 2, dat het niet echt werkt om rustig aan je legertje te bouwen, maar dat je razendsnel een bepaald stuk van de kaart in handen moet zien te krijgen, bijvoorbeeld om een doorgang te blokkeren, een pijpleiding te bombarderen of de vijand op andere wijze te vertragen. Best spannend, snel wat verkenners vooruit sturen, gevolgd door twee of drie gespecialiseerde eenheden, en ondertussen bij je basis flink doorbouwen voor de tweede fase van het gevecht.
Voorts (sorry, was even door mijn bijwoorden heen en Ed is op vakantie) stuit je vaker op de werkelijk grote veldslagen, waarin je bijvoorbeeld meteen al een stuk of twintig eenheden tegenover je hebt, of tegelijk twee tot vier verschillende legers aanvoert.
Ook gebeurt het vaker dan in de voorganger dat je in de loop van het gevecht een duwtje krijgt van bepaalde evenementen; je tegenstander krijgt bijvoorbeeld onverwachte hulp, of je stuit ergens op een hinderlaag. Ondanks dit soort accentverschuivingen speelt Black Hole Rising echter altijd min of meer als de voorganger, met over het algemeen een tikje uitdagender opdrachten.

"ZIE HET ALS SCHAAK IN HET KWADRAAT, MAAR DAN TEGELIJK TOEGANKELIJKER EN MET EEN METER MEER DIEPGANG"

ONBEWOOND EILAND

Ik geloof dat het op Powerweb was dat iemand mij eens vroeg; "Als je één portable game mee mocht nemen naar een onbewoond eiland, welke zou het dan worden?". Advance Wars, antwoordde ik toen, maar bij deze wil ik dat antwoord even bijstellen naar Advance Wars 2. Het spel heeft nét iets meer missies, diepgang en variatie, al blijven dit details want in de kern is de gameplay identiek.
Ik zal me op het eiland geen moment vervelen, want ik kan de missies eindeloos opnieuw blijven spelen, er is altijd nog wel ruimte voor verbetering – is het bijvoorbeeld mogelijk om die gigantische veldslag niet in dertig maar in twintig speldagen te winnen? Net als in deel 1 is naast de veelheid aan levels in Campaign en de War Room ook weer een puike levelontwerper meeverpakt, zodat ik zelf steeds weer nieuwe velden en voorwaarden kan scheppen om mijn hoofd over te breken. En mocht ik op het eiland een aap tegenkomen die ongeveer net zo hoog op de evolutionele ladder staat als onze Ed, dan zijn er nog de verschillende opties voor twee spelers, waarbij je een enkele GBA en spelcassette om de beurt van speler laat wisselen. Mmm, nou nog een bierleiding naar dat eiland en dan zie ik mezelf wel een half jaartje onder zo'n palmboom zitten. ◄



Volgens die baardmans heeft zijn zwarte gat net iets gelanceerd. Of bedoelt ie zijn blauwe maan?


Dergelijke kanonnen kun je beter even flink bekogelen alvorens ze te passeren.


FULL-SCREENSHOT

GENRE: STRATEGY • 1 - 2 SPELERS • VERWACHT: 3 OKTOBER

SCORE 88

GRAPHICS	10	REPLAY	8	GAMEPLAY	9

Tron 2.0 verenigt kunst en gameplay op een uitzonderlijke manier. Deze unieke actiegame speelt majestueus met je zintuigen.

TRON 2.0

Tron 2.0 gaat verder waar de oorspronkelijke film twintig jaar geleden ophield. Het is geen slappe licentiegame geworden, maar een waanzinnig mooie en eigenzinnige computergame - letterlijk en figuurlijk.

Computergames gebaseerd op films houden over het algemeen niet over, enkele positieve uitzonderingen daargelaten. Maar als je twintig jaar na dato een game maakt gebaseerd op het vreemde en eigenzinnige universum van de Disney-film Tron, dan kun je moeilijk spreken van een gemakzuchtige cash-in game.
Nu heeft Disney er een handje van om van iedere cartoon die ze naar de bioscoop brengt, ook meteen maar even een trits gelijknamige games op de markt te kwakken, maar bij Tron 2.0 is er iets anders aan de hand.
Ten eerste staat Monolith aan het roer. Deze ontwikkelaar van No One Lives Forever (1 & 2) en de Alien vs. Predator-shooters heeft bewezen zijn mannetje te staan. Bovendien is Tron 2.0 geen remake van de film maar een moderne sequel in gamevorm.
We kruipen in de huid van computer whizzkid Jet Bradley. Hij is op zoek naar zijn vader die van het ene op het andere moment is verdwenen. Jet wordt door een samenloop van omstandigheden gedigitaliseerd en komt binnenin een enorme computerwereld terecht. Een wereld die hij dacht te kennen als zijn broekzak, maar die er in 'levende' vorm toch wel iets anders uitziet.
In deze cyberwereld vol gevaar en intriges gaat hij op zoek naar zijn vader. De tijd tikt want virussen, Data Wraiths en tot leven gekomen computerprogramma's proberen je te deleten.


Virussen die in een computer zitten te computeren, hoe cyber kan het worden?


Het is weer eens wat anders dan de gebruikelijke grijze gangen.

REBECCA ROMIJN IS MERCURY

Rebecca Romijn-Stamos, het Nederlandse supermodel dat al jaren in Amerika woont, in menig sexy bikini op honderden covers stond en Mystique speelt in de X-Men films, verzorgt in Tron 2.0 de stem van Mercury. De atletische Mercury is de onverslagen kampioen van de Light Cylce-races. Deze cyberheldin zal tijdens de game Jet Bradley terzijde staan en helpen om de corruptie in de computerwereld aan te pakken. De vraag is, welke geheimzinnige user heeft Mercury geprogrammeerd?

MEER DAN KNALLEN

Door bovenstaande alinea ben je misschien geneigd te denken dat je hier te maken hebt met een spel met een hoog computernerd-gehalte. Dat is niet helemaal waar. Toegegeven, er wordt kwistig gestrooid met technische termen en digitaal waar computerfreaks van zullen smullen. Maar ook als je niet direct door hebt waar men het over heeft, kun je hier nog enorm van genieten. De vreemde taal vol computerterminologie heeft namelijk nauwelijks invloed op de spelhandelingen, die iedereen kan uitvoeren en zonder meer enorm leuk zijn.

Je speelt de game vanuit first-person maar om dit spel hierom een first-person shooter noemen is te kortzichtig. Net als Metroid Prime geen FPS is, is Tron 2.0 veel meer dan een actiespel vanuit de eerste persoon. Er wordt wel degelijk in geschoten maar de disc - waarover later meer – is een wapen op zich. Ook de lightcycle-races vormen een integraal onderdeel van de gameplay – en die hebben niets met knallen te maken.

WAPENS

Tijdens je zoektocht door de kubusachtige, lichtgevende werelden van Tron verkrijg je vier wapens te weten de disc, rod, ball en het net. Alle vier wapens worden ge-upgrade en dus krijgen ze steeds meer functies (lees: ze worden dodelijker). De disc vergt enige oefening, maar dan blijkt het wel een erg cool ding. Vooral de disc-gevechten in multiplayer zijn reeds erg populair bij online-spelers. De disc kun je weg-

> "DIT SPEL IS EEN LICHTEND VOORBEELD VAN HET BRUISENDE TALENT VAN MONOLITH."

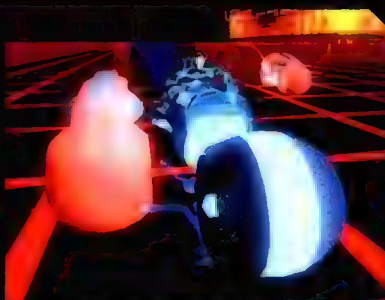

Die jongens in Tron zijn allemaal fan van Zelda. Deze heeft net als Link een Triforce op zijn schildje laten zetten.


Zo ziet Snake eruit op het mobieltje van Siu Lie.

MONOLITH • DISNEY INTERACTIVE • MINDSCAPE • TEL: 020-4953030 • WWW.TRON20.NET




Jaja, die fiets had ik al gezien. Alleen... waar had ik het sleuteltje ook alweer gestopt?


Monkey Ball, maar dan anders.



smijten en hij beukt alles op zijn weg omver. Je kunt tijdens de worp bovendien de disc ligt bijsturen. Daarnaast kun je de disc omhoog houden en gebruiken als schild.
In de loop van het spel wordt de disc een superieur wapen waar je niet meer zonder wilt. En zo krijg je steeds meer upgrades die onderverdeeld zijn in subroutines.
Subroutines vallen uiteen in defense, utility en combat. Door deze vertakkingen kun je de vier soorten wapens dus op velerlei manieren gebruiken, waardoor je arsenaal aan mogelijkheden vele malen uitgebreider is dan je zou vermoeden.
Ook utility is een handige skill die je langs vijanden laat sluipen of helpt om cruciale informatie te verzamelen.

LIGHT CYCLE-RACES

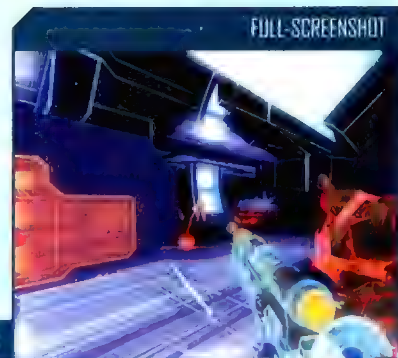
Mijn persoonlijk favoriete onderdeel zijn toch wel de diverse Light Cylce-races. Deze supersonische races op verschillende lichtbanen zien er niet alleen fantastisch uit, het speelt allemaal ook nog eens super. Denk aan snake in 3D, waarbij je Light Cycle een streep licht achterlaat. De bedoeling is om je tegenstander(s) tegen jouw straal licht aan te laten crashen en zij zullen hetzelfde proberen.
In het begin is het nog allemaal vrij simpel, maar de latere races drijven je echt tot het uiterste van je reflexmatige kunnen! In het veld kun je verschillende powerups pakken (shield, boost) terwijl andere vlakken er juist voor zorgen dat je wordt vertraagd.
Tron 2.0 heeft wat vertraging opgelopen omdat de ontwikkelaars via bèta-testing ontdekten dat Light Cycle races immens populair waren geworden onder hun inhouse-testers. Vandaar dat ze meer van deze gameplay in het spel hebben gestopt, en daar ben ik ze zeer dankbaar voor!

LICHTGEVEND

Een groot deel van de fun die je tijdens Tron 2.0 ervaart, is toe te schrijven aan de waanzinnig mooie graphics.
Alles in het spel geeft licht, en in ieder level worden steeds maar een beperkt aantal kleuren gebruikt. Door gebruik te maken van donkere achtergronden enerzijds en een bepaalde steunkleur anderzijds – bijvoorbeeld lichtgevend groen, lichtgevend blauw of lichtgevend rood – krijgt de wereld een zeer stijlvolle cybertint.
De gloeiende werelden zijn vooral opgebouwd uit blokken, lijnen en rechte vormen maar door de unieke speling met lichteffecten en vormen doet het denken aan een superluxe versie van Rez.


We hadden al verwacht dat die derde fles Pisang Ambon 'm teveel zou worden.

Gamers die de film of DVD (begin dit jaar verscheen Tron op DVD) niet kennen, zullen evengoed verleid worden door de artistieke benadering van het spel. En kenners van de originele rolprent zullen van verbazing achterover vallen als ze zien hoe knap Monolith de wereld van Tron tot leven heeft getoverd, en deze tegelijkertijd een modern, 21e eeuws jasje heeft aangemeten. De graphics, de geluiden en de gameplay zijn integraal met elkaar verweven, en hierdoor speelt Tron 2.0 als een grote psychedelische droom. Dit spel is een lichtend voorbeeld van het bruisende talent van Monolith. Have you seen the light?


FULL-SCREENSHOT

GENRE: FIRST PERSON ACTION • ONLINE • AANTAL SPELERS: 1 - 16 • VERWACHT: 26 AUGUSTUS

SCORE 48

GRAPHICS 5 | REPLAY 4 | GAMEPLAY 5

Matige controls, de framerate die om de haverklap dropt, de schijt-interface, het bizar slecht uitgewerkte lock-on system...

RTX RED RO

Ah, Mars. Prima planeetje voor een action adventure, dacht ik zo. Hopelijk zorgt die rode rots in RTX Red Rock voor voldoende uitdagingen, zodat ik me vele uren met deze game kan vermaken.

Ik had in de afgelopen maanden al aardig wat info vergaart over deze game, en kreeg niet echt het gevoel dat dit wel eens een topper binnen het third person action adventure-genre zou kunnen worden. Maar ja, met LucasArts weet je het nooit zeker (al waren goede games uit hun stal een zeldzaamheid, de afgelopen jaren) en dus begon ik onbevooroordeeld als altijd aan RTX Red Rock.

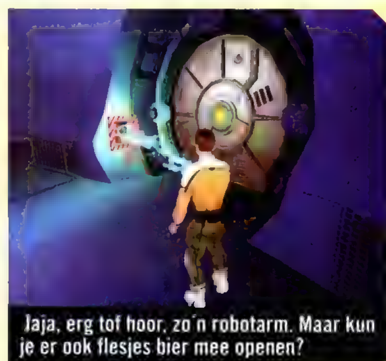
Aangezien mij gevraagd werd om twee pagina's te vullen over deze game, moet ie toch wel wat in huis hebben. Anders is het pure papierverspilling, toch? De locatie is in ieder geval goed gekozen, want Mars is nou niet bepaald een planeet die we vaak terugzien in games. En dat, lieve lezertjes, is meteen ook het enige positieve wat ik uit mijn strot krijg over deze game.

ELEKTRONISCH OOG

Bijna wanhopig heb ik zitten zoeken naar pluspunten in RTX Red Rock. Oké, toegegeven: de FMV-scenes en de dialogen steken op zich nog wel redelijk in elkaar, en het plot wil heel af en toe wel eens interessant worden, maar daar houdt het toch echt mee op.

Het verhaal speelt zich af in de nabije toekomst, als buitenaardse wezens de aanval hebben geopend op kolonisten die op Mars gevestigd zijn. Jij kruipt in de huid van E.Z. Wheeler, een soldaat waaraan een beetje geklooid is. Zo beschikt hij over een elektronisch oog waarmee hij op vier verschillende manieren de omgeving kan checken (thermo scan, bio scan, navi scan en electro scan; een beetje a la Metroid Prime zeg maar) en een mechanische arm die onder meer dient als katapult, grijphaak, taser weapon en plasma cutter. Ook kun je die arm gaandeweg in de game upgraden, lekker multifunctioneel dus.


Mosterdkleuren zijn blijkbaar in de mode, daar op die Red Rock.


Jaja, erg tof hoor, zo'n robotarm. Maar kun je er ook flesjes bier mee openen?


Alsof je er al niet suf genoeg uitziet in zo'n ruimtepak, moet je ook nog eens op een mechanisch insect gaan rijden!

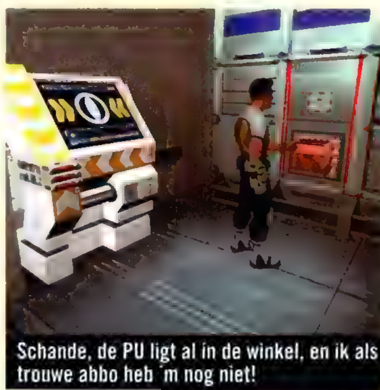
Met Wheeler en computer cartridge I.R.I.S. die hem regelmatig tips geeft, mappen van de gebieden doorstuurt, deuren helpt te openen en voertuigen laat functioneren, zul je de kolonisten moeten redden om ze uiteindelijk heelhuids terug te brengen naar de Aarde. Niks vernieuwends in die richting dus, maar dat hoeft in principe ook niet. Zolang de gameplay maar goed in elkaar steekt, en niet binnen afzienbare tijd begint te frustreren.

ZUIGT

Over het laatste kan ik kort en bondig zijn: de gameplay zuigt. De levelontwerpen zijn dodelijk saai (zowel outdoor als indoor), de interface neemt veel te veel ruimte in beslag en het scannen van omgevingen en vijanden komt op alle vier manieren totaal niet uit de verf. Dit komt niet in de laatste plaats door het feit dat het switchen tussen de verschillende scan mogelijkheden veel te omslachtig is.

Eerst zul je de scan mode moeten activeren, waarna je de L2-knop ingedrukt moet houden en vervolgens met R2 het type scan kunt bepalen. Het ergste daarvan is nog wel dat je stil moet staan om die shit te kunnen toepassen. Dit haalt de vaart zo gigantisch uit het geheel, dat je al na een half uurtje spelen die hele scan-optie het liefst zou willen laten voor wat ie is. Helaas heb je 'm meer dan eens nodig, zodat je in de loop van het spel meer dan eens zwaar gefrustreerd raakt.


Nee dank u, dan houden we het toch liever bij onze RD2.


Schande, de PU ligt al in de winkel, en ik als trouwe abbo heb 'm nog niet!

TRIESTE BEDOENING

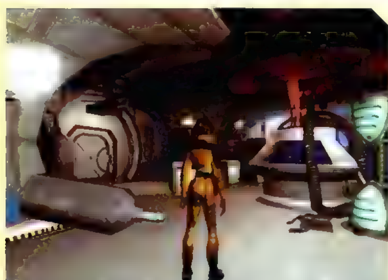
En dan nog iets waar ik allesbehalve blij van werd: wie heeft in hemelsnaam de gast in dienst genomen die verantwoordelijk is voor het lock-on target systeem? Die mag van mij keihard op straat geknikkerd worden, want o, o, o, wat een trieste bedoening is dat zeg.

Pas wanneer een alien zo'n beetje je neusharen kan tellen, word je in staat gesteld één van je wapens op

LUCAS ARTS / CONTACT DATA / TEL: 076-5484848 / WWW.RTXREDROCK.COM



moet ik nog doorgaan? Lucas Arts moet zich diep schamen voor deze neppe Action Adventure.


Huisvrouwen hebben het maar gemakkelijk tegenwoordig, voor ieder klusje hebben ze wel weer een handig instrument in huis.

hem te locken. Voor die tijd zul je veelal in het luchtledige schieten en het lijkt me niet dat dat de bedoeling is van een lock-on system. Zeker niet als je nagaat dat de bui-

CK

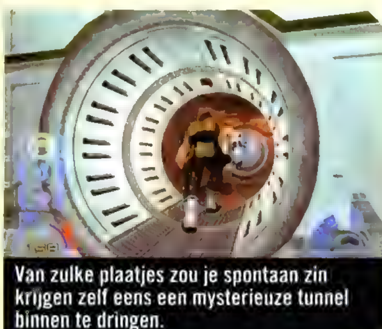


tenaardse LED's (Light Emitting Demons) over een pittig wapenarsenaal beschikken en jou met heel wat meer precisie de nodige schade kunnen toedienen.
Ik vraag me echt af hoe ze daar bij LucasArts over denken, want zelfs een blinde kan zien dat ook dit onderdeel van de gameplay compleet verkeerd is uitgewerkt. Wellicht dat ze daarom gekozen hebben voor een ongelimiteerd aantal levens.
"Okay folks, the lock-on sucks. Doen we verder niks aan, maar laten we onze held Wheeler dan wel de mogelijkheid geven om te respawnen. Steeds weer, keer op keer...".

"EN ALS JE DENKT DAT IK NU UITGEZEKEN BEN, ZIT JE ER MOOI NAAST. IK BEGIN PAS OP DREEF TE KOMEN."

FLUTGELUIDJES

Zoals ik aan het begin al zei, zijn de dialogen één van de weinige pluspunten in de game. Het voice-acting-gebeuren zit vrij goed in elkaar, en klinkt niet al te geforceerd. De rest van de audio-sectie is magertjes tot slecht.
Zo maken je wapens echt flutgeluidjes wanneer je schiet, en werd ik ook niet echt warm van de sfeergeluiden. Daarbij: hadden ze geen echte pro's op het muziekgedeelte kunnen zetten? Ik word helemaal gek van die pseudo-futuristische ritmes! En als je denkt dat ik nu uitgezeken ben, zit je er mooi naast. Ik begin pas op dreef te komen.
Wat te denken van een gigantische daling van de framerate zodra (met name indoor-) gevechten in hevigheid toenemen? Meer dan eens zag ik de game van een steady 50 fps dalen tot onder 30 fps. Niet dat ik dat allemaal heb zitten uitrekenen ofzo, maar mijn goed getrainde ogen kennen intussen het globale verschil wel tussen 50 en 30 frames per seconde.


Van zulke plaatjes zou je spontaan zin krijgen zelf eens een mysterieuze tunnel binnen te dringen.

ONDERMAATS

Camerawerk...bediening...ook daar kan ik nog wel een tijdje over uitweiden, maar laat ik dat maar niet doen. Ik heb deze game al genoeg pijn gedaan. Oké, heel eventjes dan. De camera kan weliswaar bijgesteld worden met een simpele druk op de knop, maar doordat de view zo ontiegelijk vaak verandert, ben je meer dan je lief is bezig met corrigeren om goed het overzicht te behouden. Wat de besturing betreft: daar valt verder niet al te veel over te zeggen, behalve dan dat het je door dat klote-camerawerk meer dan eens knap lastig wordt gemaakt om bepaalde items te checken, sprongen te maken of door gangenstelsels te kruipen.
Zo, ben ik nu nog andere puntjes vergeten die RTX Red Rock een ondermaatse action adventure maken? Ongetwijfeld, maar ik denk dat ik jullie nu wel een vrij duidelijk beeld heb kunnen scheppen van deze titel.
Wees verstandig en laat deze game lekker liggen, peeps. Hij is jullie zuurverdiende centen niet waard. ◄



Game van Lucas Arts zeker? Of is dat niet de kloof op Tatooine waar Luke zo graag doorheen vloog?

FULL SCREENSHOT



GENRE: ACTION ADVENTURE / AANTAL SPELERS: 1 / VERWACHT: OUT NOW

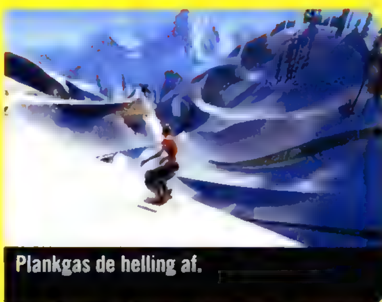

BORIS

CAMP EA 2003

Elk jaar in Juli organiseert Electronic Arts in het hoofdkantoor te San Francisco een evenement waarin de volledige line-up voor het aankomende jaar wordt gepresenteerd.
Naast de games die op de E3 al speelbaar waren, konden we ook aan de slag met een aantal titels waarvan we in Los Angeles alleen maar een vluchtige impressie kregen. Wat dacht je van Fifa 2004, Battlefield Vietnam (zie pag. 32), Need for Speed: Underground en SSX 3. Of misschien zit je eerder te wachten op The Sims 2.0, Tiger Woods PGA Tour 2004, Medal of Honor: Rising Sun of NFL Streetz.
Een ding werd ons in ieder geval duidelijk.... Electronic Arts gaat een mooie winter tegemoet.

SSX3

Eén van de grote titels waar we dit jaar op zitten te wachten is SSX3. Het wordt ongetwijfeld een van de beste snowboard-games aller tijden omdat er – net als bij de voorgangers - weer een team van developers achter zit dat precies weet wat het aan het doen is.
SSX3 is een game die is gebouwd op vier pijlers: tricks, racen, ontdekken en minigames. Al deze onderdelen zijn terug te vinden in de game, maar als je alleen maar freeride de piste af wilt dan kun je daarmee ook alle levels unlocken.
EA BIG gaat er van uit dat alleen de hardcore SSX fans het spel voor 100% zullen uitspelen, maar de overige gamers worden dus niet vergeten.
De game kent een enorme berg waarop je een aantal pieken hebt waarvan je kunt afdalen.
Naarmate je verder in de game komt, unlock je nieuwe pieken en dus nieuwe afdalingen. Als je van de hoogste piek helemaal in een keer naar beneden afdaalt, ben je iets meer dan een half uur bezig.
En in principe zou je met het nieuwe tricks-combo systeem deze hele rit kunnen vullen met een enkele, reusachtige combo. Indrukwekkende shit! ◄


Plankgas de helling af.


Ah, da's weer zo'n vaste Jackass-kijker.


Deze babe probeert duidelijk te maken dat zo'n 1080 eigenlijk geen reet voorstelt.

NEED FOR SPEED 3 UNDERGROUND



Woorden schieten tekort om te beschrijven wat Electronic Arts heeft gedaan met de Need for Speed-serie. Werkelijk on-ge-loof-e-lijk! Deze game ziet er zo fantastisch uit dat ik de adrenaline nu, twee dagen nadat ik het gespeeld heb, nog steeds door mijn aderen voel stromen.
Nog nooit eerder zag een racegame er zo goed uit. Gran Turismo niet, Burnout 2 niet, Midtown Madness 3 niet en eigenlijk niks niet. Hoe komt dat?
Het antwoord is simpel. Het grafische gevoel van snelheid is ontworpen door Habib Zarjarpour van Industrial Light & Magic. Deze Habib kan pochen op twee Oscar-nominaties voor special effects, waarvan eentje voor de POD-racer-scène in Star Wars. Habib weet wat snelheid is, en vooral hoe snelheid eruit ziet. Het schudden van de camera speelt een grote rol, maar ook wat er met de omgeving gebeurt en waar je als bestuurder op let.
Dit is echt de allermooiste racegame ooit gemaakt, en alleen daarom al zou ik een plekje in de hall of fame willen inruimen voor Need for Speed: Underground. Ennuh oh ja, de auto's zijn ontworpen door niemand minder dan Craig Liebermann, dezelfde Liebermann die achter het succes van The Fast & The Furious zit.
Goed werk EA! ◄


In die toko met dat gele luivel haalt Ed altijd zijn broodje hond.


Bewegingsblur heet dat dan. Wij houden het op een biertje teveel.

FIFA 2004

Een dag lang kregen we in Vancouver, Canada alle ins en outs te horen over FIFA 2004, EA's nieuwste en meest voorspelbare update van hun meest succesvolle sportsgame. Nieuwe animatietechnieken, een nieuwe tactische engine, nieuwe clubs en spelers. Het werd ons allemaal in hapklare brokken voorgeschoteld en nadat we tevreden hadden geluisterd naar de mededeling dat in FIFA 2004 eindelijk ook de Nederlandse Eredivisie zit, werden we deel gemaakt van EA's nieuwste feedback-concept.
Listen & Learn heet het, en het komt erop neer dat NIET journalisten de developers aan de tand voelen over de game maar dat de developers een dag lang gaan zitten luisteren naar de feedback die ze van de aanwezige journalisten krijgen. Een leuk idee, maar wij kwamen eigenlijk meer voor het online gedeelte, want deze FIFA 2004 is op de PlayStation 2 online te spelen. Spectaculaire shit en het zou er wel eens voor kunnen gaan zorgen dat deze FIFA 2004 voorgoed de geschiedenis ingaat als de eerste killer app voor de netwerkfunctie van de PlayStation 2. Binnenkort een uitgebreide preview!


Geel krijgt geel voor ruzie met geel.


Nou, die jongens lijken elkaar best aardig te vinden.

THE SIMS 2.0

De best verkochte serie games ooit. The Sims en al die add-ons. Het is misschien wel de enige game ooit die massaal door niet-gamers wordt gespeeld en alleen daarom nu al legendarisch.
The Sims 2 gaat lekker verder waar het eerste deel ophield, of liever gezegd: waar het eerste deel langzaam doodging van verveling.
Deze keer draait het allemaal om de genen. Je begint de game met het creëren van je eigen Sims. Je kunt het zo gek niet verzinnen of je kunt het maken. Gezichten kun je ontwerpen, huidskleuren kunnen gekozen worden en zelfs de tegenwoordig broodnodige tattoo's kunnen aangebracht worden. Vervolgens kun je die zelfgemaakte Sims zich laten voortplanten met andere Sims, en zo komen al die eigenschappen weer terug bij je Sims-kinderen.
In deze The Sims 2.0 draait het om de generaties. In een hilarisch introfilmpje wordt nog eens de voorspelbaarheid van het alledaagse leven onderstreept, en nu kun je die voorspelbaarheid ook nog eens digitaal naspelen. Net waar je zin in hebt als je in je twee-onder-een-kap-doorzonwoning in Almere zit, zullen we maar zeggen.
Anyway, die DNA-ontwerp-je-eigen-sim-functie schijnt zo goed te zijn dat beta-testers al bezig waren om Sims te maken die sprekend lijken op acteurs en andere beroemde figuren. Vervolgens kun je kijken hoe hun kinderen eruit zien. Met zo'n succesformule zal deze game het ongetwijfeld net zo goed doen als zijn voorganger (zie ook pag. 26).



Ja, zo zonder helmpje voel je die klappen wel.

NFL STREET

Ja, geen game die het in de Benelux bijzonder goed zal doen, maar dat maakt niet uit. Na het succes van NBA Street nu dus een American Football-variant op hetzelfde thema. EA huurde een aantal professionele Football-spelers in om de game te presenteren aan de Amerikaanse pers.
De dag daarop (toen de Europese pers kwam kijken) herinnerden alleen de strepen en de beschildering op het grasveld aan die spectaculaire gebeurtenis. Wij gingen met de game aan de slag en ontdekten dat het een stuk simpeler is dan Madden of die andere NFL-game. Een stuk toegankelijker ook en zelfs erg vermakelijk. Snelle actie, vette tackles en een super simpel powerplay-systeem maken deze game zelfs aantrekkelijk voor de grootste Football-leek...en je kunt hem online spelen natuurlijk!


Kijk eens lieverd, nieuwe nagellak! Moddervast!

EA TRAX

Muziek en videogames gaan hand in hand. We horen de meeste grote hits in de meeste grote games, waardoor een grote ontwikkelaar als EA jaarlijks vele miljoenen kwijt is aan de rechten op de muziek die het gebruikt.
Zo mochten we onlangs geen footage schieten van Battlefield: Vietnam omdat er muziek in zit waarover nog onderhandeld wordt. Paint it black van de Rolling Stones hoort gewoon thuis in die game maar je wil niet weten wat dat kost. Vandaar dat EA het ook begint te zoeken in een andere hoek.
Een samenwerkingsverband met verschillende platenmaatschappijen waarbij EA-games gebruikt worden als middel om een jonge doelgroep kennis te laten maken met nieuwe artiesten.
De soundtrack van Madden 2003 is hiervan een goed voorbeeld, en deze heeft het in Amerika erg goed gedaan. Verwacht dus nieuwe remixes van grote artiesten en nieuwe artiesten in grote games. Zo tref je in SSX3 namen als U.N.K.L.E., Xecutioners, Chemical Brothers en Queens of the Stone Age.

EA VS. XBOX LIVE

Nog altijd ondersteunen de games van EA geen Xbox Live. Dit vanwege een langlopend conflict tussen EA en Microsoft, waar maar geen oplossing voor lijkt te komen.
Microsoft vraagt geld aan publishers om hun games via het Xbox Live netwerk te kunnen spelen. Maar Electronic Arts heeft veel geld geïnvesteerd in een eigen netwerk. No way dat ze dan ook nog eens voor Xbox Live gaan betalen.
Toch zou EA met zijn indrukwekkende line-up een enorme bijdrage kunnen leveren aan de groei van Xbox Live. Daarom is Microsoft misschien wel bereid om EA korting te geven, maar dan willen andere publishers dat ook natuurlijk. De gamers zijn de dupe want zonder Xbox Live zijn EA's games op de Xbox een stuk minder tof. En natuurlijk is Xbox Live ook een stuk minder overtuigend zolang EA's games er geen gebruik van maken.

SCORE **72**

GRAPHICS 7 REPLAY 8 GAMEPLAY 7

SKATE

Niet slecht, maar ook niet speciaal of zo. Gewoon een lekker loop-en-schietspelletje voor de liefhebber.

P.N. 03



Een uiterst aantrekkelijke dame die zich al knallend en heupwiegend een weg baant door tientallen gebieden op een vreemde planeet; het klinkt als een garantie voor succes...



Die move deed die karatekid ook aan het eind van zijn film. De Kranige Kraanvogel of zo.

Nadat Jurjen vorige maand de Japanse versie van een preview voorzag, is nu aan mij de beurt om de Europese versie eens onder de loep te nemen. Ik kan alvast melden dat er niets essentieels veranderd is ten opzichte van de Japanse editie (ja, het spraakgedeelte is nu in het Engels, maar dat spreekt voor zich). In de preview kon je al lezen dat de controls van P.N. 03 op z'n zachtst gezegd merkwaardig waren, doch prima geschikt voor een straight up shooter als deze. Laat ik daar eerst maar wat dieper op ingaan.

OPZWEPENDE MUZIEK

De babe die je onder de knoppen hebt, Vanessa Z. Schneider, is in staat om ritmisch mee te deinen op de opzwepende muziek die door je speakers schalt, waarbij ze kan beschikken over een aantal interessante moves om de aanvallen van een vijftiental mechanische tegenstanders te ontwijken en te pareren. Het meissie draait er vrolijk op los, maakt salto's en andere stijlvolle bewegingen die toch wel tot de hoogtepunten van deze game behoren. Het is even wennen aan bepaalde controls, zoals het niet echt soepeltjes links- of rechtsom kunnen rennen of vooruit lopen wanneer je schiet. Ik denk dat men hier bewust voor heeft gekozen om de game niet al te makkelijk te maken. In dat opzicht had er ook wel wat meer aandacht besteed mogen worden aan de A.I. van de robots, want echt beweeglijk en slim zijn ze in de meeste gevallen niet. Dit wil overigens niet zeggen dat 't een simpele walk-over is, want soms duiken ze in zulke grote getale op dat je van gekkigheid niet meer weet wat te doen.

> "RUIMTE BETREDEN, ROBOTS KILLEN, VOLGENDE RUIMTE BETREDEN, MEER ROBOTS VERSLAAN, ENZOVOORT."

EENTONIG

Fok de flinterdunne verhaallijn; het draait hier puur om knallen, knallen en nog eens knallen. En dat op een zo stijlvolle en snel mogelijke manier, want hierdoor word je in staat gesteld om je attributen te upgraden en extra levens te vergaren. Het combo-systeem is erg goed uitgewerkt. Knal één robot kapot en een timer gaat lopen; als er nog meer robots in de buurt zijn, kun je ze binnen de beschikbare tijd middels een flitsende combo slopen. En zo gaat het maar door en door en door...ruimte betreden, robots killen, ruimte verlaten, volgende ruimte betreden, meer robots verslaan, enzovoort. Dit is een game die barst van de actie, alleen wordt het na een aantal levels allemaal wel erg eentonig. Dit is niet alleen te wijten aan het zich alsmaar herhalende patroon van veelal dezelfde baddies killen, maar ook aan de levelontwerpen, die nou niet bepaald hoogstaand zijn. Weinig variatie geeft je steeds weer het gevoel dat je met een herhaling van zetten bezig bent. Tel daarbij op dat de meeste omgevingen nogal mat ogen (ik werd op den duur helemaal gestoord van al die witte gangenstelsels en muren om me heen) en je kunt stellen dat de P.N. 03 het niet van de looks moet hebben - Vanessa uitgezonderd uiteraard.

TWEESLACHTIG

Capcom is altijd al bedreven geweest in het vervaardigen van dit soort rechttoe-rechtaan action games. P.N. 03 is wat dat betreft een mooie toevoeging aan dit genre, waarbij wel gezegd dient te worden dat er niet veel nieuws valt te beleven. Liefhebbers van dit soort titels zullen met het zweet op het voorhoofd en opgezwollen duimen de tijd van hun leven hebben. Wie echter op zoek is naar wat meer diepgang en een grotere (lees: langere) uitdaging, moet deze game maar eens huren of anders gewoon lekker links laten liggen. Ikzelf heb in ieder geval een beetje een tweeslachtig gevoel aan deze action game overgehouden. ◄

FULL-SCREENSHOT





Jomanda was weer eens op dreef die avond.



Dat soort uitsloverij lijkt ons meer iets voor Project No 02.

GENRE: ACTION • AANTAL SPELERS: 1 • VERWACHT: OUT NOW · CAPCOM • ELECTRONIC ARTS • TEL: 020-6589988 • WWW.CAPCOM.COM

BORIS

GRAPHICS 8 REPLAY 8 GAMEPLAY 8 SCORE 84

Een van de beste fighters ooit is nog ietsje beter geworden maar toch vragen wij ons af of deze update wel nodig was.




Doe niet zo dramatisch joh! Had je maar even het weerbericht moeten checken.


Sinds het vertrek van Siu Lie zien we nog maar zelden zulke strakke meisjesbillen.

VIRTUA FIGHTER 4 EVOLUTION

■ ***<Sarcasme> Sega heeft een nieuwe Virtua Fighter gemaakt. Helemaal nieuw? Nou, oké, misschien niet helemaaaal nieuw. <Sarcasme>***

Heb je die aflevering gezien van Gamekings waarin we deze Virtua Fighter Evolution behandelden? De meningen op de bank waren goed verdeeld. Niet zozeer over de kwaliteit van deze Virtua Fighter Evolution want die staat als een huis, maar het gesprek ging over de beste fighting game aller tijden.
De kandidaten zijn Tekken 4, Soul Calibur 2 en deze Virtua Fighter 4 Evolution. De meerderheid van de bank koos voor Soul Calibur 2 omdat het een meer toegankelijke game is. In tegenstelling tot de Virtua Fighter serie heb je de moves en combo's vrij snel onder de knie en zijn de controles in grote lijnen voor alle characters hetzelfde. De VF serie is van een heel andere orde; tactiek en volledige kennis van moves en besturing is een vereiste om iets te bereiken in deze game, en dat is niet voor iedereen weggelegd.

TOP VAN JAPAN

Virtua Fighter Evolution is een variatie op een thema. De game is een update van Virtua Fighter 4 en dat wil zeggen dat de graphics ietsiepietsie beter zijn, de A.I. getuned is en er twee nieuwe characters aan de stal zijn toegevoegd. De judoka Goh en de kickboxer Brad Burns maken hun opwachting en zijn daarbij voorzien van net zo'n diepgaande moves-list als alle andere VF characters.
Overigens zijn deze twee characters geheel op aanwijzing van de beste Japanse VF spelers ontworpen en dat is niet het enige. Sega heeft heel lang gepraat met een twintigtal VF spelers die sinds de komst van VF4 de Japanse arcades domineren. Deze twintig spelers staan ook centraal in de nieuwe Quest mode die in de plaats is gekomen van de Kumite mode. In deze Quest mode neem je het op tegen deze topspelers. Hun speelstijl, hun favoriete characters, alles is verwerkt in de game. Zo kun je zelf kijken hoe goed je bent in vergelijking met de absolute top van Japan.

> "WE HOPEN DAT SEGA VOORTAAN IN EERSTE INSTANTIE AL DE TOPGAME AFLEVERT DIE HET VAN PLAN IS."

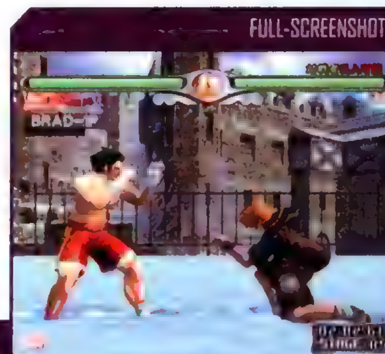
REMIX EVOLUTION

Het klinkt leuk maar het is natuurlijk allemaal een beetje weinig om over een volledig nieuwe game te kunnen spreken. Daarom legt Sega de game in Japan en Amerika ook voor de helft van het geld in de winkels. De kans is groot dat dat in Europa eveneens het geval zal zijn en als dat gebeurt, is deze titel best het overwegen van een aanschaf waard. Gamers die Virtua Fighter 4 al thuis hebben liggen, kunnen deze game echter lekker in de winkels laten wegrotten want daarvoor biedt het spel te weinig nieuws onder de zon. Overigens zullen de oldskool gamers zich misschien herinneren dat Sega deze move eerder heeft gemaakt. Toen Virtua Fighter 3 ooit uitkwam op de Saturn, werd er geklaagd over de graphics en de manier waarop de game aanvoelde in vergelijking met de arcade-versie. Sega besloot toen om hun naam hoog te houden en Virtua Fighter Remix uit te brengen, en dat was in essentie een opgepoetste versie van diezelfde Virtua Fighter game.
We hopen dat Sega hier zich niet al te vaak aan schuldig zal maken en voortaan in eerste instantie al de topgame aflevert die het van plan is. Dit moet namelijk wat ons betreft geen gewoonte worden. ◀



En wat heeft ie gewonnen? Een watervliegtuig?


Zooo, die groene griezel weet wel waar ie moet graaien zeg!

FULL-SCREENSHOT


SEGA • ATARI • TEL: 040-2393580 • WWW.ATARI.COM

GENRE: FIGHTING • AANTAL SPELERS 1-2 • VERWACHT: OUT NOW

SCORE 76

GRAPHICS 8 REPLAY 8 GAMEPLAY 7

Ondanks de minpuntjes stelt de game niet echt teleur. Fans zullen smullen en zij die nog nooit een ZOE in handen hebben gehad, moeten het maar eens proberen.



ZONE OF THE ENDERS 2ND RUNNER



Deel één heeft, zo denken wij, vooral goed verkocht vanwege de Metal Gear Solid 2 demo disc. De vraag is of het vervolg je geld waard is zonder zo'n extraatje.

In het eerste deel van Zone of the Enders maakten we kennis met Leo Stenbuck die min of meer per toeval met de Orbital Frame Jehuty in contact kwam. Aan het einde van zijn avontuur zou hij Jehuty verstoppen voor het kwaad (in de vorm van de BRAHAM), met als voornaamste reden de bescherming van ADA. De boordcomputer van Jehuty zou zichzelf opblazen indien zij met behulp van de BRAHAM Aumaan zou bereiken.
Leo kon dit laatste niet over zijn hart verkrijgen en dus werd Jehuty verstopt. Jehuty bleef verborgen tot het lot bepaalde dat een tweede runner (piloten van Orbital Frames) per toeval op de verstopte Jehuty stuitte. Dingo, een voormalige runner van de BRAHAM nam nu plaats in Jehuty, die weer 'ready for combat' was.

SPRING-IN-HET-VELD

Te veel van het verhaal wil ik niet uit de doeken doen, aangezien je voor nogal wat verrassingen komt te staan. Laat ik het spel en haar spelprincipes maar eens bespreken. Iedereen die ZOE ooit heeft gespeeld dan wel gezien, weet dat we hier te maken hebben met een actiespel waarin grote robots het tegen elkaar opnemen. De actie verloopt snel en explosies spatten werkelijk van het scherm af.

Als speler wil je jezelf niet verliezen in ellenlange knoppencombinaties en gelukkig hoeft dat bij ZOE2 ook niet. Slechts één knop fungeert voor schieten en hakken, afhankelijk van de afstand tussen jouw Orbital Frame en die van de tegenstander. Vervolgens kun je met één knop in een flits van links naar rechts bewegen, afhankelijk van de richting waarin gedrukt wordt. Zodoende kun je vrij gemakkelijk slagen en schoten ontwijken.
Snelle acties als deze vereisen een redelijk stabiele camera, zo eentje die niet steeds verspringt waardoor je hoofd op hol slaat. In het eerste deel van ZOE was dit redelijk geregeld. Deel twee heeft echter te kampen met een neuroot van een camera. Het is niet zo erg dat het spelen hierdoor onmogelijk is geworden, maar echt gebruiksvriendelijk is het ook niet. Zeker niet wanneer zich meer dan vijf vijanden tegelijk op het scherm begeven.
Vreemd is wel dat het eerste deel de camera wel onder controle heeft, en het vervolg het een klein beetje verpest.

> "JAMMER ZIJN WEER DE BEKENDE 'RAAMGESPREKJES'; VAN DAT THEEKRANS GELEUTER OVER HELEMAAL NIETS."

THEEKRANSJES

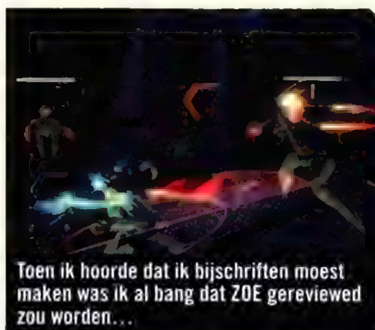
Wat Kojima niet verpest heeft - en inmiddels een soort paradepaardje van de kleine Japanner is geworden - is het uiterlijk. ZOE2 ziet er namelijk bijzonder fraai uit, en dat gaat wederom gepaard met wonderschone, goed geregisseerde tussenfilmpjes die uiteraard weer te lang zijn maar wel sfeerverhogend werken.
Wel jammer dat we ook in ZOE2 niet ontkomen aan de bekende 'raamgesprekjes'; van dat theekrans geleuter over helemaal niets. Dit haalt de snelheid uit het spel en gaat op den duur vervelen. Je kan ze wegklikken, maar dan snap je op een gegeven moment helemáál niet meer waar het over gaat.

MINPUNTJES

ZOE2 heeft een soort van Metroid / Castlevania-insteek. In de loop van het avontuur word je steeds sterker en krijg je krachtiger wapens die je later in het avontuur weer nodig hebt.
Deze zogenaamde subweapons zijn echter relatief ondergeschikt. De enige wapens die je zult gebruiken zijn het standaard 'grab' en de als laatste verkregen '0 shift', en die laatste heb je eigenlijk alleen nodig om de ultieme eindbaas te kunnen verslaan.
Het hele spel is dus uit te spelen door gewoon gebruik te maken van je standaard wapens en da's jammer, aangezien het idee van groeien in je mogelijkheden best zou passen in een spel als ZOE.
Hiermee wil ik niet zeggen dat het volkomen ... (vul hier een willekeurig drieletterwoord in) is. Maar het had zoveel beter kunnen zijn, sprak de verwende gamerecensent. Minder verwende liefhebbers zullen zeker veel plezier beleven aan dit sfeervolle, soms wat haperende, korte maar o zo mooie avontuur. En met hen, neem ook ik de minpuntjes eigenlijk graag voor lief. ◄

FULL-SCREENSHOT





Toen ik hoorde dat ik bijschriften moest maken was ik al bang dat ZOE gereviewed zou worden...



Jullie begrijpen vast wel waarom.

GENRE: ACTION • SPELERS: 1 - 2 • VERWACHT: 30 SEPTEMBER

KONAMI • TEL: 030-6622332 • WWW.KONAMI.COM



GRAPHICS 6 REPLAY 6 GAMEPLAY 6 62

De game heeft zo z'n aardige momenten wanneer je er een stuurtje, lightgun én partner bij hebt. De singleplayer weet namelijk niet lang genoeg te boeien.

STARSKY & HUTCH



Op films gebaseerde games hebben een niet al te beste reputatie; zou een game die gebaseerd is op een politieserie uit de seventies het er beter vanaf brengen?

De preview-versies op de verschillende systemen die ik enkele maanden geleden onder handen nam, stemden mij redelijk hoopvol. Immers, de combinatie van gameplay-elementen uit games als Stuntman en Crazy Taxi zou in principe een behoorlijke kans van slagen kunnen hebben. Zeker als je er de co-op, waarin de ene speler aan het stuur zit terwijl de andere er op losknalt, bij optelt.
Maar helaas, ontwikkelaar Mind's Eye heeft de redelijk hoge verwachtingen mijnerzijds niet geheel kunnen inlossen. Als je de features bekijkt, zou je aan een toptitel kunnen denken; simultaan racen en knallen met z'n tweetjes of in je eentje, goed presteren om allerlei leuke extra's te unlocken en vette stunts uithalen waarmee je de kijkertjes aan de buis gekluisterd houdt. En dat alles in een typische jaren zeventig setting. Prima concept, maar helaas laat de uitvoering te wensen over.

PIMP HUGGY

Toch zijn er zeker ook positieve punten aan te stippen. Zo ligt de rode Ford Torino met Starsky achter het stuur lekker op de weg. 't Is zeker geen real life driving simulator, maar dat zou in deze arcade-style game ook totaal niet op zijn plaats zijn. Daarnaast verloopt de actie erg soepeltjes, en is er zelden sprake van slow-down wanneer het er hectisch aan toe gaat.
De cel shaded-filmpjes na iedere missie zijn erg leuk om naar te kijken, en de dialogen zijn ook erg vermakelijk. Antonio Fargas, die in de serie de pimp/informant Huggy speelde, lult het geheel op een uitstekende wijze aan elkaar; Mind's Eye heeft duidelijk moeite gedaan om de game zo verzorgd mogelijk eruit te trappen. Jammer genoeg steken de pluspunten schril af naast de mindere punten in S&H.


En dan zijn er nog steeds mensen die beweren dat Elvis dood is.


"Excuseer Elvis, maar dat is niet de versnellingspook die je daar te pakken hebt."

"DE MISSIES ZIJN BEHOORLIJK EENTONIG EN DE GRAPHICS - ZEKER OP DE XBOX - NIKS SPECIAALS."

VERKEERDE BAK

Een twintigtal episodes, verdeeld over drie TV-seizoenen, lijkt een acceptabel aantal om mee aan de slag te gaan, maar in werkelijkheid valt dat vies tegen. De moeilijkheidsgraad loopt weliswaar op naarmate je verder komt, maar je bent echt geen weken bezig om de game uit te spelen en alle extra's te unlocken. Gelukkig zorgen extra modes als Racing, Stunt en Shooting voor een wat langere speelduur. Alleen, wíl je wel lang bezig zijn met een game als enkele elementaire onderdelen van de gameplay niet goed in elkaar steken? Ik dacht het niet.
Zo komt het vaak voor dat wanneer jij je auto naar links laat gaan omdat je daar een icoontje ziet dat je nodig hebt (er zijn bijvoorbeeld icoontjes voor speed, kijkcijferboosts en het vast laten lopen van guns van criminelen), de auto-lock zich toch nog richt op een ander icoontje. In latere missies wordt het nog lastiger, wanneer je bijvoorbeeld een auto moet beschermen tegen schietende thugs. Aangezien deze gasten zich voortdurend in de buurt van die auto bevinden, komt het meer dan eens voor dat je de verkeerde bak onder vuur neemt. De optie om handmatig de auto-lock te switchen was wat dat betreft meer dan welkom geweest.

HUREN

De missies zijn verder behoorlijk eentonig en de graphics - zeker op de Xbox - niks speciaals. Het feit dat de missies vrij lineair zijn, geeft je nooit echt het gevoel lekker rond te kunnen rijden door Bay City om de straten, steegjes, ramps en geheime doorgangen goed te leren kennen.
Nee, degenen die het liefst alleen spelen, raad ik aan deze game eerst maar eens te huren. Beschik je echter over een stuurtje, een light gun en een maat die zich niet ergert aan jouw rijgedrag ('t is nog knap lastig om op tegenstanders of icoontjes te schieten als de bestuurder slingerend over de weg scheurt), dan kan dit best een aardige game voor je zijn. ◄

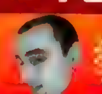

06 In de hoogtijdagen van Starsky en Hutch was het kennelijk mode om met een vuurwapen uit het raampje te hangen.

FULL-SCREENSHOT


06

MIND'S EYE • EMPIRE • CONTACT DATA • TEL: 076-5484848 • WWW.STARSKY-AND-HUTCH.COM — GENRE: ACTION DRIVING • AANTAL SPELERS: 1-2 • VERWACHT: OUT NOW - NGC/GBA: OKTOBER

SCORE **89** | GRAPHICS 9 | REPLAY 9 | GAMEPLAY 9



Frozen throne is veel meer dan een expansion pack. Het is een compleet nieuwe Warcraft III game waar ik alleen maar heel diep voor kan buigen...



WARCRAFT III FROZEN THRONE

Qua add-ons heeft Blizzard een behoorlijke naam hoog te houden, maar met Frozen Throne serveert men ons een fantasy-banket dat zelfs mijn stoutste verwachtingen overtreft.

Death Knight Arthas tuurt ons met zijn demonische grijns geniepig aan vanaf de spelhoes. Hij weet welk goedbewaakt geheim er binnenin de waardevolle artefact – The Frozen Throne – schuilt. Zo ook outcast 'Night Elf Demon Hunter' Illidan die zijn magie gebruikt om de Naga tot leven te wekken.
Met behulp van de Naga wil Illidan de Frozen Throne bemachtigen om wraak te nemen. The Night Elves, Humans & Undead worden stuk voor stuk in het verhaal betrokken, en net als in het origineel speel je steeds vanuit een ander perspectief.
Daarnaast worden we getrakteerd op de inmiddels te verwachten, maar daardoor nog niet minder mooie tussenfilms, die de epische verhalen met cineastische grandeur aan elkaar rijgen.

ORC CAMPAIGN

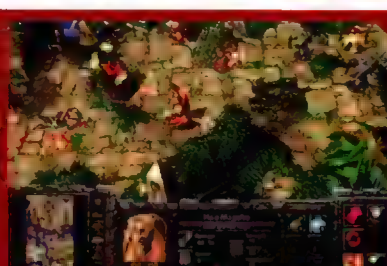
The Orcs nemen geen deel aan de nieuwe verhaallijn, en dat deed aanvankelijk mijn orcenhart pijn. Gelukkig schitteren ze wel in een aparte bonus-campagne, waarin je op stap gaat met een troll Shadow Hunter en een Half-Ogre Beastmaster om een nieuw thuis voor de Orcs te claimen. Dit is meer een soort 'Diablo meets Warcraft'-gamestijl.
De bonuscampagne speelt als een RPG, waarbij je helden en reisgezelschapje steeds sterker en krachtiger worden. Tijdens het spelen verzamel je magische items, hak je in op vijanden en moet je diverse queesten voltooien.
Vervelend is dat vijanden respawnen en je soms net iets te lang dezelfde tegenstanders aan het neermeppen bent als je heen en weer reist tussen locaties. Het is even wennen - geen resourcement en training bij de Orcs - maar uiteindelijk is het wel vermakelijk. Bovendien eindigt de Orc-campagne met een... open einde. Niet zo vreemd zo blijkt, want er komen nog twee, gratis te downloaden bonushoofdstukken. Slurp.

VAKWERK

Ik zou alle nieuwe helden, units en maps kunnen doornemen, maar dat doe ik niet. Daarvoor blader je de handleiding maar door of check je mijn preview. Belangrijker is de conclusie dat Blizzard nagenoeg alles uit Warcraft III heeft verbeterd.
De interface is verbeterd, de verhouding 'kosten-bouwen' is beter, er zijn nieuwe battle.net opties voor clans en ladder-tournaments, de heroes hebben een enorme impact op het spelverloop, en ook de vijf nieuwe huurling-helden zorgen ervoor dat de gameplay op fantastisch wijze wordt verrijkt. Bovendien bieden de 26 singleplayer-missies bijna nog meer singleplayer-avontuur dan het origineel. Kortom; uitzonderlijk vakwerk.

GEEN HAPPY ENDING

Het enige kritiekpunt op deze game is het verloop en de afloop van het verhaal.
Ik ga dit uiteraard niet verklappen maar deze is enigszins onbevredigend en net wat te vergezocht naar mijn bescheiden mening.
Natuurlijk is Warcraft nooit een serie geweest met een 'overall happy ending', maar ik vond de algehele verhaallijn van Reign of Chaos gewoon net wat beter in elkaar steken. Ook miste ik mijn geliefde Orcs, die toch wat anoniem op een zijspoor zijn gezet.
Maar ach, wat zeur ik? Blizzard weet op meesterlijke wijze een fantastisch verhaal te vertellen met karakterverdieping waar andere ontwikkelaars alleen maar van kunnen dromen.
Deze rijke, zeer dikbelegde add-on is goud waard en eigenlijk een complete game op zich. Andere expansion packs komen niet eens in de buurt van de overdonderende kwaliteit die Blizzard over ons Warcraft-volgelingen uitstort. Nederigheid en waardering is wat ons past... ◀



Hale Magefire... Met zo'n naam kun je aankomen. Natuurlijk is Ed ook een hele mooie naam, voor een paard.



Over Tolkien gesproken, wat dacht je van deze Nazgul-achtige fladderruiters?

BLIZZARD ACTIONFIGURES

Voor Blizzard-fans van het eerste uur is het al een queeste op zich om in het bezit te komen van coole Warcraft-, Starcraft- en Diablo-goodies. Zelf promoot de ontwikkelaar de ziekelijke verzameldrang door keer op keer met zeer fraaie actionfigures op de markt te komen. Onlangs zijn er weer een hele trits nieuwe verschenen. Kijk maar eens op www.blizzard.com/inblizz/actionfigures.shtmlZijn ze niet mooi? My preciousssss!!!



Dit lijkt wel een optreden van zo'n stoere Heavy Metal-band of zo. Snel weg, voordat die gast begint te zingen.

FULL-SCREENSHOT



BLIZZARD • VIVENDI UNIVERSAL • ATOLL SOFT • TEL: 0318-505464 • WWW.BLIZZARD.COM/WAR3X GENRE: RTS • ONLINE • AANTAL SPELERS: 1 – 8 • VERWACHT: OUT NOW

GRAPHICS 7 REPLAY 8 GAMEPLAY 8 SCORE 76

Group S Challenge is geen bedreiging voor de echte toppers in dit genre. Je valt je er echter ook geen buil aan. Lekker racevoer voor arcadefans.

Capcom stelde in onze ogen teleur met hun cell shaded racer Auto Modellista. Leuk spelletje, maar ook niet meer dan dat. Scoort Group S Challenge beter?



Ik moet eerlijk bekennen dat Capcom best met iets leuks op de proppen is gekomen. De Circuit mode is niet mega-origineel, maar genoegzaam verschillend van de concurrentie.
Zoals altijd is het de bedoeling veel geld te verdienen, geld waarmee je jouw wagen kunt verfijnen, verbeteren of een nieuwe, snellere bolide kunt kopen. Het geld haal je in GSC op drie manieren binnen.
Allereerst kun je gewoon deelnemen aan een kampioenschap. Je begint daarbij in Group C en werkt je een weg naar Group S, de groep met de allersnelste wagens.
Ten tweede kun je tegenstanders uitdagen voor een potje 1-tegen-1. Win je, dan is de wagen van de opponent van jou en kun je hem in de garage zetten. Verlies je, dan probeer je het gewoon nog een keer.


Naarmate je langer naar dit plaatje staart, zal die wagen steeds meer op een blije Pac-Man gaan lijken.

De wagens zijn prima gemodelleerd zonder echt sex appeal te hebben. De besturing is ruim voldoende, maar niet echt realistisch. Terwijl GSC toch claimt een sim te zijn in de Circuit mode, voelt het allemaal een beetje over de top aan. De verschillen tussen de diverse typen wagens zijn wel weer goed voelbaar. Tenslotte is daar nog de A.I.; die haalt als enige een zeer, zeer ruime voldoende. De CPU's proberen je echt te blokken en maken mooie moves om je te passeren, waarbij ze je niet zo opeens van de weg rammen.

GROUP S CHALLENGE


Het is te hopen dat deze buikschuiver geen drempels tegenkomt.


Volgens J.J. is het leuk om hier een Knight Rider-grapje bij te plaatsen, maar ik betwijfel dat.

Tenslotte kun je nog meedoen aan de Line-Line mode, waarin je over objecten heen moet rijden. Deze objecten liggen op de ideale lijn van de track. Zaak is zoveel mogelijk objecten 'op te rapen' door dus feitelijk de ideale lijn te volgen. Een slimme manier om je een Tutorial door de strot te duwen - niet mijn ding derhalve.

> "ALLES IN DIT SPEL IS OP EEN OF ANDERE MANIER AL IN ANDERE GAMES TE ZIEN GEWEEST."

BEDELNOK

Alhoewel de opbouw van de Circuit mode niet echt overloopt van originaliteit, wist dit speltype me best lang te boeien. De game racet goed en de tegenstand is pittig tot extreem pittig. Dat ik na een dag stopte had niks te maken met de kwaliteit van GSC, maar met het feit dat de volgende game weer getest diende te worden. Ja, Ed houdt ons goed in de gaten. *(Da's knap, want die zit in Frankrijk - Jurjen)*
Kan ik GSC dus blind gaan halen, meneer Bedelnok? Nee, dat zou ik nu ook weer niet willen zeggen.
Capcom heeft het zichzelf erg lastig gemaakt door de game enorm te laten lijken op Gran Turismo of in elk geval op de tegenhanger ervan op de Xbox, Racing Evoluzione.

BEETJE OVER DE TOP

Alles in dit spel is op een of andere manier al in andere games te zien geweest. En op al die vlakken wint GSC het niet van de concurrentie. Allereerst vind ik de graphics niet echt uitblinken. De tracks zien er veelal hetzelfde uit en de grauwe steden bruisen niet echt van leven.

BEZETEN

GSC is zeker geen miskoop, maar ik ben bang dat Capcom de concurrentie met komende toppers als Project Gotham 2 en de nieuwe Need for Speed niet zal kunnen kloppen. Die hebben gewoon meer unieke features en een hogere sex appeal. Capcom moet beseffen dat het vandaag de dag niet meer mogelijk is om zo maar even vanuit het niets een topracer op de markt te zetten. Daar heb je jaren ervaring voor nodig, een developmentteam met racefreaks en projectmanagers als Yamauchi en Crammond die bezeten zijn van het scheuren op vier wielen. Die passie vind ik niet terug. ◄


FULL-SCREENSHOT

CAPCOM • ELECTRONIC ARTS • TEL: 020-6589988 • WWW.EAGAMES.NL
GENRE: RACE • ONLINE: SPLITSCREEN EN SYSTEMLINK • SPELERS: 1 - 4 • VERWACHT: 26 SEPTEMBER

POWER U

GAME AWA





Boris was erg blij dat ie effe zat.

Een dikke 3000 gamers en mensen uit de gamesbizz trokken afgelopen 4 juli naar de Jaarbeurshallen in Utrecht voor de jaarlijkse Power Unlimited Game Awards. In de hal stonden 300 consoles/PC's en ruim honderd - veelal nieuwe - games op hen te wachten.

We moeten toegeven, het was flink kicken toen we om 16.00 uur een tientallen meters lange rij gamers voor de deur zagen staan. Jong, oud, vrouw, man, dik, dun, met of zonder puisten, het stond er allemaal tussen. Eén grote meute happy gamers.

Meteen waren we alle ontberingen vergeten die we de afgelopen maanden hadden moeten doorstaan. Stands die op het laatste moment de boel afgelasten, obscure websites die dagelijks om VIP-kaarten bedelden (hoi, ik ben Flip Jansen en ik heb een gamesite, althans ik ga hem volgende week beginnen en dan dacht ik dat de PUGA een mooi startpunt was, heb je drie VIP-kaarten?), demopods die opeens niet meer geleverd konden worden, standhouders die een andere plek wilden en last but not least die fijne verkeerde datum die we bij de aankondiging van de PUGA plaatsten. Gelukkig dat de gamerscommunity over meer hersens bleek te beschikken dan de PU-redactie en snapte dat het event niet op 4 juni maar 4 juli werd gehouden. Anders was het op 4 juni vast gezellig geworden, daar in Utrecht op het feest dat die dag door een religieus gezelschap werd georganiseerd.

Anyway, de 2500 beschikbare kaarten waren binnen drie weken uitverkocht, en dat maakte van de PUGA, de grootste gamesparty in Nederland ooit gehouden.

KUTLANDJE

Toen we een jaar geleden begonnen met de organisatie van PUGA 2003, stonden twee dingen vast.

We wilden dit keer alle publishers in de hal hebben staan, niet alleen de grote drie.

En we wilden het geheel een duidelijke E3-uitstraling geven. Dus met babes, vettere stands, goodies op de stand etc.

Het organiseren van een mini-E3, compleet met nieuwe games, is lastiger dan je zou denken. Publishers geven niet graag beta's vrij. Ze kunnen 'zoekraken' en dan ligt de code op straat (lees internet). Of de beta's zijn buggy waardoor bezoekers (waaronder pers) denken dat de game crap wordt. 'Klachten' als

DE NIEUWE OOGST

Effe kijken of je ze allemaal hebt kunnen vinden. Deze nieuwe games waren toch echt ook speelbaar op de PUGA.

- Alias
- Urban Freestyle
- Summerheat Beach Volleyball
- Pandemonium (NGage)
- Virtua Tennis (NGage)
- Tomb Raider (NGage)
- Tony Hawk's Pro Skater (NGage)
- Sonic (NGage)
- Puzzle Bobble (NGage)
- Prince of Persia
- XIII
- Beyond Good and Evil
- Amped 2
- Crimson Skies High Road to Revenge
- Project Gotham Racing 2
- True Crime
- F-Zero GX
- Pikmin 2
- 1080 Avalanche
- Golden Sun 2
- Viewtiful Joe
- PN03
- Mario Kart Double Dash
- Hardware Arena
- Jak 2
- Formula One 2003
- A Dog's Life
- Sudeki
- Topspin
- Winning Eleven 6 Final Evolution
- Animal Crossing
- Tron 2.0

NLIMITED
RDS 2003


Hier de rij om op de foto te mogen met twee Xbox vrachtwagens.


Ezeltje prikje trok veel bekijks op de CubeZone stand.

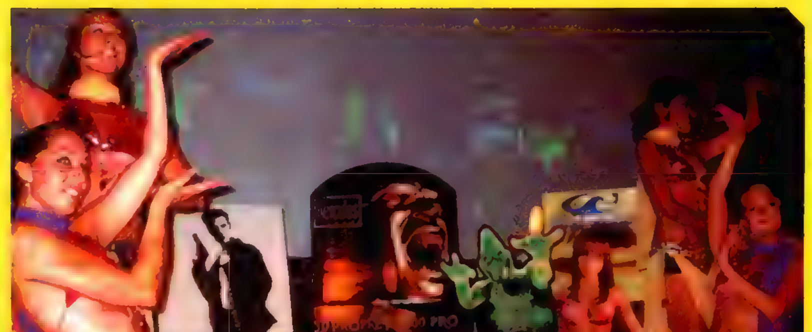
dat Fable, Halo 2 of Gran Turismo 4 niet speelbaar waren op de PUGA, werkten dan ook lichtelijk op onze lachspieren. Hallo, we zijn hier in Holland! Je weet wel, dat kleine kutlandje aan de Noordzee. Dat land waarvan de helft van de Amerikanen denkt dat het een provincie van Duitsland is. En die lilliputters moeten dus primeurs voor de klauwen van de E3 wegslepen?
Geloof ons, de Nederlandse publishers hebben hun ass eraf gebeld om bepaalde titels naar de PUGA te krijgen. En wij menen dat ze allemaal erg trots kunnen zijn op hetgeen ze op 4 juli aan de bezoekers konden voorschotelen. We telden meer dan 30 nieuwe games (zie kader) en dat was echt het maximaal haalbare. Bovendien, check het internet eens of er een ander gamesblad in Europa zo'n groot event heeft georganiseerd, met zo veel nieuwe games. Nou, nou...

T-SHIRTS

In onze ogen hebben we het ideaalbeeld dit jaar dicht benaderd. Vrijwel alle publishers hadden een stand, en zij die er niet fysiek waren (CD Contact Data en Take 2) deden dat niet omdat ze niet wilden, maar omdat ze het geheel niet op tijd rond kregen.
En hoe gek het ook klinkt, dat is een compliment. Ze hadden ook een suf standje kunnen plaatsen, maar dat wilden ze niet. Ze nemen de PUGA en haar publiek serieus en verzekerden er volgend jaar wel bij te zijn.
Babes waren er ook her en der en goodies werden voldoende uitgedeeld. Net als op de E3 moet je er wel een neus voor hebben. Getuige de posts op de fora was de ene gamer er beter in dan de ander. Overigens die aanwijsborden die buiten stonden waren geen goodies...
Minpunt was wederom het eten. De Jaarbeurs had te weinig uitgiftepunten geregeld. Geloof ons, dit muisje krijgt nog een flink staartje.
Tenslotte de Awardshows. Oké, die waren soms ietwat aan de lange kant, dat gaan we volgend jaar zeker beter doen. Aan de ander kant, iedereen bleef staan bij het podium, dus leuk moet het in ieder geval geweest zijn. Of lag dat misschien aan de Gamekings T-shirts die we het publiek in jetsten...

TEKSTUELE TOUR

Hoogtepunt was in onze ogen de aankleding van de stands. De kracht van de PUGA is dat we de publishers helemaal vrij laten in wat ze bouwen. En dus weten we niet waar ze mee komen. We laten ons graag verrassen. Het resultaat mocht er


Skate had een grootse entree in gedachten. Hij was echter weer eens te laat.



Hoewel de stand klein was, was Nintendo het letterlijke middelpunt van de Awards.

WINNAARS POWER UNLIMITED GAME AWARDS 2003

Beste PC game: Battlefield 1942 / ELECTRONIC ARTS
Beste GameCube game: Super Smash Bros Melee / NINTENDO
Beste Xbox game: Halo / MICROSOFT
Beste PlayStation 2 game: GTA Vice City / CONTACT DATA (NU TAKE 2)
Beste GBA game: Golden Sun / NINTENDO
Beste online game: Battlefield 1942 / [illegible]
Beste platform: GameCube / NINTENDO
Beste gamewinkel: Free Record Shop
Beste gameshop: Nedgame
Beste game accessoires: Logitech
Beste game 2002: GTA: Vice City / [illegible]

TIEN BESTE GAMES PUGA IN WILLEKEURIGE VOLGORDE

Mario Kart Double Dash (NGC)
Soul Calibur 2 (PS2, NGC, XBOX)
Prince of Persia: Sands of Time (PS2, XBOX, NGC)
Sudeki (XBOX)
Beyond Good and Evil (PS2)
Project Gotham 2 (XBOX)
Hardware Arena (PS2)
F-Zero GX (NGC)
Eye Toy (PS2)
Tron 2.0 (PC)

POWERSPY

■ Na zes afleveringen PUGA hadden we dit jaar dan eindelijk de eerste gewonde. Een maat van Boris lazerde van de VIP-tribune af en liep een flinke vleeswond aan zijn hand op. Tip voor de tribunebouwer: als je een reling maakt, zet hem dan ook vast.
■ Hilarisch, al die VIP-gasten die niet wisten dat er een aparte VIP-ingang was en dus een uur in de rij stonden tussen het gewone volk.
■ Opmerkelijk hoeveel mensen aan de deur opeens hun kaartje verloren waren en allemaal uit Maastricht of Delfzijl kwamen.
■ Dat je kritiek krijgt na afloop is normaal. Niks is perfect en er waren genoeg dingen die beter konden. Lachen moesten we wel om de kritiek dat de muziek te hard stond en dat je te lang moest wachten voordat je kon gamen. Jullie wilden toch een beetje een E3 meemaken? Nee, daar is het een oase van rust en kun je overal zo aan de bak!
■ Willen jullie ook weten wat er in die gele blokhut te doen was die midden in de hal stond en dicht was. Wij ook!
■ Inderdaad, Ed Wiggemans was er niet. Maar hij ondersteunde ons ongetwijfeld geestelijk vanuit Frankrijk. Als je tenminste niet met zijn snikkel te diep in de champagne had gehangen. Volgend jaar je vakantie beter plannen Eddie.
■ Jongens als jullie die PU-aanwijsborden mee naar huis nemen, meldt dat dan niet op het forum van het Powerweb. Wel heel amateuristisch, diefjes die op het net boasten over hun vangst.
■ Tip voor JJ, als je PC-games op het podium wilt laten zien, dan is het handig als daar dan ook een PC staat.
■ Ons nieuwe PU-member Steven moet nog even opgepakt worden door de gamers. Achtereenvolgens werd hij voor Jurjen, Ruben en Dre aangezien.
■ Jongens van Gameguide.nl, dat jullie ons event 'het slechtst georganiseerde event ooit' vonden, prima, maar typ het verslag wel in normaal Nederlands en loop niet zes alinea's te zeiken over het feit dat je geen VIP-kaart had. Als we elke site een VIP-kaart hadden moeten geven, waren we met zijn allen door de tribune gezakt.
■ In een week tijd kregen we met drie Lara's van doen. De digitale Lara, de 'echte' Lara, oftewel topmodel Jill de Jong en de Lara van de PUGA. De laatste was met afstand de leukste. Lekker spontaan, aardig en gek op games, PU en Gamekings. Tijdens het wachten in de kleedkamer leende ze even JJ's GBA om Castlevania te spelen. Kijk, dat is pas een vrouw naar ons hart.

zijn. Geen suffe marktkraampjes, maar mooie stands vol licht. We nemen je even mee op een tekstuele tour.

→ Xbox excelleerde met de Megacruiser waarin je films kon zien en kon gamen. Dat moet een stoer gezicht zijn geweest op de snelweg, vijf pikzwarte Xbox-trucks achter elkaar. Ook populair is nog steeds de Halo LAN. Damn, wat verlangen wij naar deel 2.

→ Nintendo had een prachtige ronde stand, die misschien wat kleiner was dan de ander twee big boys, maar wel zeer goede, nieuwe software bevatte. Bij Mario Kart Double Dash liep het zelfs zo storm dat men dranghekken moest plaatsen om de gamers tegen zichzelf te beschermen. Dé partygame van de PUGA.

→ PlayStation had kosten nog moeite gespaard en kwam met een heuse PlayStation Experience. Daarin tientallen PS2 pods, een SOCOM LAN (16) en Hardware Arena LAN (8). Voor zoiets fraais alleen al leg je al snel 10 euro neer. Opmerkelijk was het succes van de Eye Toy. In het openbaar voor lul staan is blijkbaar een hobby van veel gamers.



Grootste winnaar dit jaar was toch wel Nintendo.


PU Awards quiz: "Hoeveel kale mannen tel je hier?"



De trendy pisbakken van vorig jaar, waren dit jaar weer aanwezig.


Jurjen ontmoette na jaren zijn held; Skate the Great.

"NA ZES AFLEVERINGEN POW HADDEN WE DIT JAAR DAN EIN

→ Hoofdsponsor Plantronics (van de headsets, je weet wel) had drie LAN's neergezet, te weten Warcraft 3, Will Rock en Counter-Strike. Fenomenaal hoe populair deze laatste mod toch nog blijft. Helemaal toen het PU-team bestaande uit Ruben, Boris, Jeroen, Niels en Suusje van The GameSyndicate een half uur achter de PC's plaatsnam. Want dat is toch de natte droom van elke PU- en GK-volger, één van die gasten kicken. Helaas won de PU-clan alle wedstrijden. De eerlijkheid gebiedt wel te zeggen dat dit vooral de verdienste van Suusje was. Want deze dame sloopt bijkans elk gast.


"Steven kun je even psychiater Jurjen roepen? Ik zie het ff niet meer zitten."

→ Ubi Soft schitterde met een kleine maar fijne stand die by far de lekkerste babes had staan. En toen een van die dames naar verluidt ook nog eens een van haar twee sterke punten uit de beha liet glippen, was het helemaal feest. O ja, Prince of Persia en Beyond Good and Evil gaan rocken.

→ De stand van Atari bewees dat Enter the Matrix nog steeds veel gamers aantrekt. Verder viel vooral Alias op de PS2 in de smaak. Een trieste noot: de opmerkelijke demopods van Atari met die mooie krul beleefden hun laatste event. Ze gaan naar de sloop.

→ Atoll Soft showde de nieuwe Tomb Raider aan het publiek en aan de reacties af te meten gaat Lara het opnieuw goed doen.

→ Electronic Arts pakte uit met een stand die bijna de omvang van die van Nintendo benaderde. Tja, die gasten denken nu eenmaal groot. Niet echt veel splinternieuw materiaal, maar games als Def Jam Vendatta en met name NBA Street 2 zorgden voor een hoog party gehalte.

→ Dé primeur op de PUGA was de NGage van Nokia, die voor het eerst speelbaar was in Nederland. Laten we hopen dat ze bij Nokia slim zijn en de telefoon als telefoon gaan promoten en niet als handheld. Want de NGage is gewoon een coole telefoon met leuke gamesextra's en absoluut geen concurrentie voor de GBA of straks de PSP.

→ Websites Cubezone, Insidegamer en Xboxworld laten al maanden op het web zien hoe je met bescheiden middelen een goede gamessite opzet. En dat wilden we belonen met een plek in de hal. Het vertrouwen werd niet beschaamd, en de drie hadden de hele dag een volle bak met leuke wedstrijden en nieuwe games.


Ook bij Freddy de vis was het een drukte van jewelste.


PU Awards quiz: "Welk woord wordt er hier uitgebeeld?"


Deze jongen wist JJ te verslaan met armpie drukken en won een mooie PS2.


Hier zijn geen woorden voor. Dank Ubi Soft.



Trekpleister Eye Toy wist iemand van CubeZone aan te zetten tot heiligschennis.

THANX!

We willen de volgende mensen en partijen even bedanken voor hun hulp en medewerking. Zonder hen was de PUGA nooit zo'n succes geworden.

Plantronics voor de sponsoring die ons in staat stelde om de PUGA te organiseren. En natuurlijk voor hun fijne stand. Check www.plantronics.nl voor de toffe goodies die ze maken.

Nintendo, Sony, Microsoft, EA, Ubi Soft, Atari, Mindscape, Atoll Soft, Take 2, CD Contact Data, Codemasters, Nokia, Sony Ericsson, Quest Control, Guerilla en PlayLogic voor hun hulp, wijze raad, stands en games. Volgend jaar weer graag.

Move the Concept-werkers voor alle hulp bij het opbouwen van de stands. En als je denkt dat ladies niet hard kunnen werken moet je bij die gasten langs gaan. Ze slopen je.

Merlijn van Wijngaarden voor haar hulp. Het is niet te hopen dat ze nog steeds nachtmerries heeft over het bijhouden van de lijsten met VIP's, Pers en kaartwinnaars.

Rogier Postma alias de 'Wallenman' voor de tracks die we on stage konden gebruiken. Ja inderdaad, dat is onze cameraman. Die van de hand-to-hand-combat en het fijne Amsterdamse accent.

ER UNLIMITED GAME AWARDS DELIJK DE EERSTE GEWONDE"

→ Sony Ericsson liet gamers op een bank spelen met Tony Hawk op de T310 mobiel. Er stonden steeds zoveel gasten omheen dat we eigenlijk geen flauw idee hebben of het er leuk was. Gezien de drukte vast wel.
→ Power Unlimited/The GameSyndicate. Waarom wij met het Rotterdamse gamescafé The GameSyndicate een stand deelden, maken we binnenkort duidelijk. Maar gezellig was het ieder geval wel. Helemaal toen een aantal PU-en GK-mannen daar gingen staan. Was het standje opeens een stukkie te klein. Hoogtepunt van de stand waren Tron 2.0 (die game is grafisch echt verfrissend) en de Playseats, een door een slimme Nederlander ontwikkelde racestoel voor de PlayStation die echt super is. De hele PU-redactie heeft zijn Sinterklaas-lijstje nu al klaar.
→ De nieuwe developer PlayLogic was vertegenwoordigd middels twee boothbabes die flink last hadden van nice ass. Jammer dat ze niet op het podium wilden komen, maar de modellen mochten van hun bureau geen optreden doen. ◄


Terwijl Dre en Rogier hem bezighielden werd de jongen gemakkelijk gerold.


Lara: "Valt je broek gewoon ruim of ben je blij me te zien?"


Sommige marketing standees oogden wel erg levendig.

MEER INFO

Wil je nog meer lezen over de Power Unlimited Game Awards 2003 en meer foto's zien, dan kan dat. Op zo'n beetje elke Nederlandstalige gamessite is wel een verslag te vinden.

Weet je precies wat je meegemaakt of gemist hebt.

www.cubezone.nl
www.xboxworld.nl
www.insidegamer.nl
www.xboxarena.nl
www.gamekings.tv
www.gamemag.nl
www.gfactor.nl
www.nmq.nl
www.gamesen.nl
www.gameguide.nl
www.gamevillage.nl
www.xboxxtreme.com
www.gamecore.nl

En we zijn er vast nog een zwik vergeten.



PLAYSTATION 2 N



Na GameCube en Xbox is het de beurt aan de PlayStation 2 om haar kunsten online te vertonen. In september moet de netwerk-adapter in de winkels liggen en is het mogelijk om via je huidige internetverbinding (kabel dan wel ADSL) online tegen andere PS2-bezitters te spelen. Een kleine twee maanden voor de officiële lancering mocht de redactie van Power Unlimited samen met een aantal PU-lezers even online snuffelen. Het is nog te vroeg voor een definitief oordeel, we geven slechts een eerste impressie.

Je PlayStation 2 ❶ klaarmaken voor online-gebruik is een simpele aangelegenheid. Gewoon een kwestie van de netwerkadapter ❷ in de achterkant van de PS2 schroeven (wel eerst even het model- en serienummer van de PS2 noteren, aangezien je die later nog nodig hebt) en je gegevens invoeren als je eenmaal een verbinding tot stand hebt gebracht.
Verbinding krijgen met internet is voor iedereen die een internetabonnement via KPN heeft een peulenschil. Voor hen volstaat een simpele klik op het knopje met de letters KPN.
Heb je een andere internet-provider, dan zal het een kleine zoektocht worden naar allerlei ogenschijnlijk onbelangrijke cijfertjes. Eenmaal gelukt zal de bijgeleverde CD ❸ (Central Station) een paar gegevens van je willen weten. Denk aan naam, woonplaats en een soort online-identiteit. Als deze plichtmatige rompslomp allemaal achter de rug is, kom je in Central Station terecht, een soort van homepage van PlayStation 2 Network Gaming ❹.
Hier vind je o.a. nieuws, polls en informatie over de nieuwste games. Leuk bedacht, alleen komt het allemaal nog wat knullig op ons over.
Je Central Station disc zal dan ook meer in de kast liggen dan in je PS2. Hopelijk gaat Sony nog leuke dingen doen met deze zogenaamde homepage want potentie heeft zoiets natuurlijk wel.

SOCOM NADER BEKEKEN

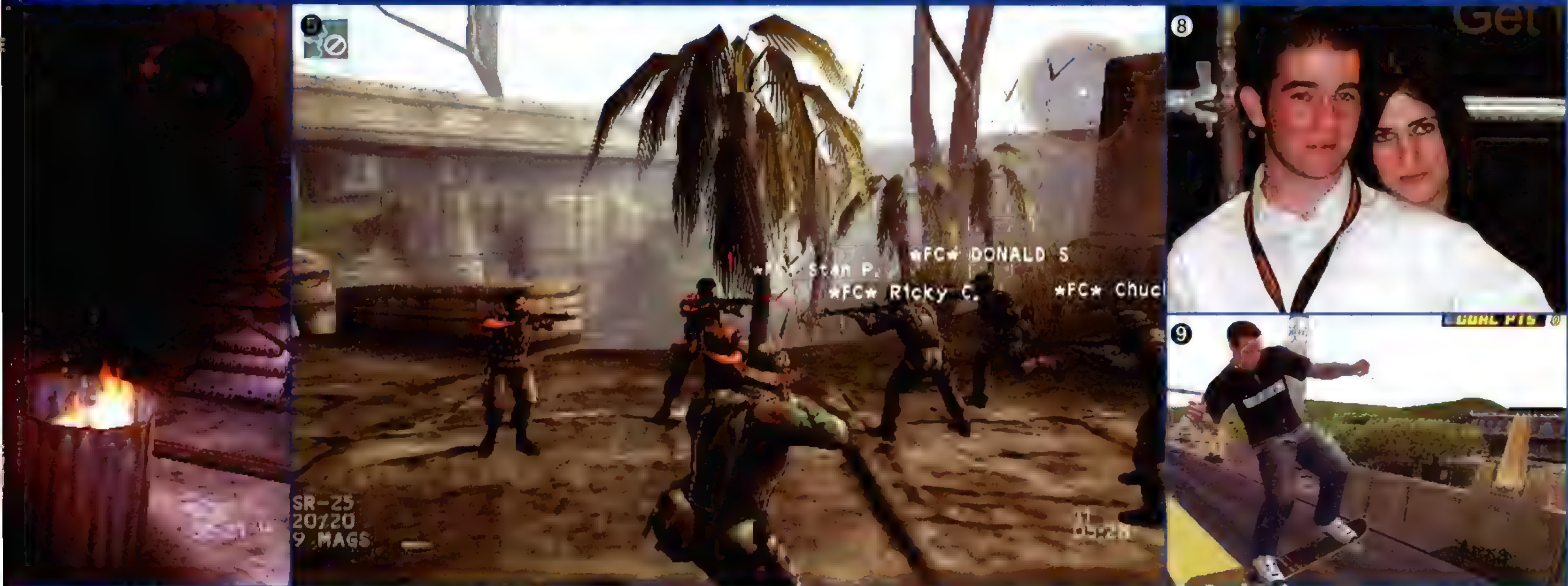
Waar het natuurlijk allemaal om draait bij online gaming is.... juist, gaming. Hoe zit het dus met games op dit moment? Nou eigenlijk gaat het om één game op dit moment; SOCOM ❺.
De meningen over deze game zijn een beetje verdeeld.
JEROEN ❻: "Ik vind het allemaal wat onevenwichtig in elkaar steken. Seals zijn in het voordeel doordat zij betere camouflage hebben en gebruikmaken van geluidsdempers op de wapens. Dit zorgt ervoor dat ze vrijwel onzichtbaar te werk kunnen gaan. Ook de diverse maps ogen wat ongeïnspireerd.
SOCOM is een tactical shooter maar de maps zijn niet echt aan de grote kant, wat met zich meebrengt dat je sneller op de vijand stuit. Dit resulteert al snel in een soort 'Lone Ranger'-aanpak. Ook communiceren gaat moeizaam, mede doordat er een knop ingedrukt moet worden om wat te kunnen zeggen. Waarschuwen voor gegooide granaten is dan ook haast onmogelijk, vooral omdat dat je pas iets kunt melden als er niemand anders op het kanaal zit. Verder vond ik de actie wat aan de trage kant, om je as draaien gaat bijvoorbeeld niet echt snel."
LAURENT: "SOCOM-online speelt best lekker. Echt snel en gericht schieten kan in het begin nog even moeilijk zijn, maar als je even doorspeelt krijg je dat vanzelf in de vingers. De beperkte observatie-mode kan het wel wat saai maken.
De kans is vrij groot dat je vijf minuten doodligt, en dan begint het ook wel te irriteren om alleen maar naar je teamleden te kijken. Je bent na een tijdje best benieuwd waar je vijanden uithangen en omdat het niet mogelijk is om te praten met je nog levende teamleden, hadden ze er best een dergelijke optie in kunnen zetten.
Ook het verschil tussen de wapens is niet altijd even duidelijk. Je ziet dan wel een groot verschil tussen een machinegeweer en een sniper rifle, maar onderling verschillen de machinegeweren niet echt veel van elkaar. De meeste guns veroorzaken

CONCLUSIE

LAURENCE EN NIELS
PS2 online is een welkome toevoeging aan de game-ervaring. De installatie had wat simpeler gekund maar ben je hier eenmaal doorheen, dan kun je beginnen aan een geheel nieuwe manier van spelen.

JEROEN
PlayStation 2 Network Gaming schiet op dit moment net even tekort. SOCOM weet me niet lang te boeien en mijn nachtelijke sessies sluit ik steevast af met een aantal uur RTCW op mijn Xbox. Dus moet ik credits geven aan Microsoft die zijn zaakjes op dit moment ietwat beter voor elkaar heeft dan Sony.
We moeten hierbij natuurlijk niet vergeten dat Sony over een behoorlijke 'installed base' beschikt en ook nog enkele toppers achter de hand heeft om twijfelaars straks over streep te helpen.

ETWORK GAMING



ongeveer evenveel damage en laten zich op vrijwel identieke manier hanteren.
De mappen zijn wel weer mooi in elkaar gezet en ze zijn bijna allemaal goed in balans. Ook blijft het spel lang spannend, als je er eenmaal in-

> "IK VERMOED DAT SOMMIGE ZWEDEN HET HEADSETJE ONLINE GEBRUIKEN ALS GRATIS TELEFOONLIJN."

zit is het vaak moeilijk om er weer uit te komen!"
BLAISE ❼: "Het connecten met de server duurt even, maar werkt goed. Matches met zestien spelers verlopen vloeiend, met vrijwel nooit lag of vertraging. Vervelend: als je dood bent kan je 4 à 5 minuten je teammates bewonderen tot je in de volgende ronde weer mee mag spelen, maar de toffe gameplay compenseert die frustratie.
Met het headsetje dat bij SOCOM wordt geleverd had ik het wel al vrij snel gehad. Je verstaat slecht wat er wordt gezegd en als je het verstaat is het meestal onzinnig. Ik vermoed dat sommige Zweden het headsetje online gebruiken als gratis telefoonlijn."
LAURENCE EN NIELS ❽: "Echt veel mensen waren er nog niet natuurlijk maar dat maakte even niet uit. We zochten een clan waar nog spelers bij konden en joinden de game. Meteen viel op dat het spel totaal geen last had van vertragingen. Aangezien we het spel nog nooit gespeeld hadden, waren we wel snel dood. De hoge moeilijkheidsgraad is wel een groot voordeel, omdat je het niet opneemt tegen kunstmatige maar werkelijke intelligentie, is de uitdaging groot wat voor veel gamers een welkome vernieuwing zal zijn.
Leuk is ook dat je met andere spelers kunt communiceren via een headset. Het gebruik hiervan is zeker aan te raden, doe je dit niet dan lijkt het net of je speelt tegen een stel emotieloze killers."
Wil je meer weten over de game? Kijk dan even op bladzijde 78 voor een uitgebreide online test. ◄

LAURENT
Het ziet er naar uit dat Xbox Live iets beter georganiseerd is dan het netwerk van Sony, alhoewel ze beide prettig spelen.
Maar het zijn uiteindelijk toch de games die voor de beslissing gaan zorgen, en op dat gebied zal Sony zich met toekomstige toppers als GT4 en een sterk arsenaal aan sportgames niet makkelijk gewonnen geven!

BLAISE
Het aansluiten van de adapter gaat vrij simpel maar voordat je je kan registreren bij Central Station, moet je allerlei internetgegevens invullen om überhaupt contact te maken met de CS server. Zonder op details in te gaan; dat is een zeer tijdrovende zaak.
Als je dan eindelijk online bent, kan je je speelnaam plus gegevens registreren bij CS. Veel online games vereisen dat je daar bent aangemeld, waaronder het spel SOCOM Navy Seals. Dat aanmelden gaat irritant traag met een controller, maar gelukkig is de aanmelding eenmalig.
Het online spelen gaat wél goed. Vrijwel geen lag, ook al speel je met 16 man tegelijk in één level zoals bij SOCOM. Ook het connecten gaat lekker snel. Jammer alleen dat er nog zo weinig leuke online spellen zijn.

TOEKOMSTIGE GAMES

Naast SOCOM is er op dit moment meer online te spelen. Zo kan je die oude Tony Hawk-games ❾ weer uit de kast halen. Deel 3 en 4 hadden immers al een mogelijkheid om via een speciaal modem online gespeeld te worden. Nu gaat het allemaal een stuk eenvoudiger. Helaas werkte de headset die bij SOCOM was geleverd niet in de spellen van Tony Hawk. Toch een klein gemis naar onze mening.
Ook speelbaar en reeds in de winkel: Midnight Club II ❿. Voor het online-verslag blader je even naar pagina 78.
En er staat ons meer te wachten. Wat te denken van Destruction Derby Arena, GT4, Twisted Metal Black Online, Everybody's Golf Online en - volgens de geruchten - ook Killzone van onze eigen (Lostboys) Guerrilla.



OUT NOW • VALVE SOFTWARE • ACTIVISION • CONTACT DATA • TEL: 076-5484848 • WWW.DAYOFDEFEAT.COM

PC

JAN | GRAPHICS 5 | REPLAY 7 | GAMEPLAY 7 | SCORE 66

DAY OF DEFEAT

Terwijl het hele zonnestelsel halsreikend uitkijkt naar Half-Life 2, verscheen onlangs de commerciële Half-Life (1) Mod: Day Of Defeat. Zit iemand hier nog op te wachten?

Om drie redenen kan ik niet echt enthousiast worden over Day Of Defeat.

Ten eerste is de game allang in verschillende bèta-vormen te downloaden geweest; pas op het allerlaatst is de Mod commercieel gegaan. Ik vind dat flauw, zeker gezien het feit dat er enorm veel Half-Life mods gratis overal te halen zijn op het internet. Het is een vergelijkbaar verhaal als met de UT Mod Tactical Ops.

Ten tweede: Day Of Defeat = Tweede Wereldoorlog en gezien de honderden Total Conversions en Mods van het veel beter ogende en superleuke BF 1942 (een ander type game, maar toch) lijkt de noodzaak voor dit spelletje nihil.

En tot slot zeg ik als iemand die inmiddels Half-Life 2 heeft gezien: sodemieter op met die gare Half-Life 1 shit! Dat hoofdstuk heb ik afgesloten.

Ik heb niet voor niets een 3D kaart van 500 euro in mijn PC gepropt. Ik wil nu HL 2 spelen! Nu! Nu! NU !!!!!! *[Jeroen haalt een glaasje water, een natwashandje, een stoel en een aspirientje voor Jan.]*

YANK, BRIT OF MOF

Ik ben weer tot mezelf gekomen en met een nat washandje op mijn voorhoofd moet ik toegeven dat Day Of Defeat nu ook weer zo slecht niet is.

DOD is na Counterstrike zo'n beetje de populairste HL Mod en dat Activision en Valve daar een slaatje uit willen slaan... ze doen maar (de game is midprice).

Kopers moeten wel beseffen dat teamplay voorop staat en dat er al flink wat ervaren DOD spelers rondlopen. Het verschil tussen veteranen en groentjes is groot en op sommige servers is het een puinhoop van onwetendheid.

De gameplay is nog steeds leuk, waarbij je kiest of je aan de Amerikaans/Britse kant vecht of de Duitsers steunt.

Vervolgens kies je een klasse en kun je in twee modes aan de bak in vijftien maps.

De ene is Territorial Control (verover gebieden en vlaggen) of Capture/ Destroy (haal specifieke goals zoals vijandelijke doelen opblazen of een belangrijk kanon veroveren).

Realisme speelt een aardige rol. Zo ben je na een paar ongelukkige rondvliegende kogels de pijp uit, heb je te maken met uithoudingsvermogen en wapens hebben de nodige terugslag; hetgeen richten lastiger maakt. Best intens dus.

Helaas is de engine inmiddels rijp voor het museum en dat maakt dat alles er nogal grauw en ongeïnspireerd uitziet.

Texturen zijn ronduit lelijk en het is een groot kartelfestijn. De hoogste tijd dus om verder te gaan, met andere woorden: WAAR BLIJFT HALF-LIFE 2?!! ◀


Omdat er in de jaren veertig nog geen videogames bestonden, verzonnen mannen andere vormen van vermaak.


Hoezo zijn onze texturen lelijk? Heb je die van jezelf weleens goed bekeken?

GAMECUBE

17 OKTOBER • CAPCOM • ELECTRONIC ARTS • TEL: 020-6589988 • WWW.CAPCOM.COM • MEGAMAN

SCORE 70 | GRAPHICS 8 | REPLAY 7 | GAMEPLAY 7 | JEROEN

MEGA MAN NETWORK TRANSMISSION


Deze dude is pas écht mega, man! (of heeft Ed die al een keer gedaan?)


Wij lopen ook weleens een blauwtje maar dit is wat overdreven.

Yeah! Het heeft even geduurd maar ook de GameCube heeft een Mega Man game die de titel waardig is. Helaas weet het niet de status van Super Mega Man X te halen.

Stel je voor dat je daadwerkelijk over internet liep? Beetje met virussen knokken, van site naar site hoppen en hier en daar wat netwerkjes hacken? In Megaman Network Transmission bewandel je met Mega Man die digitale paden van het wereldwijde web.

Het oogt allemaal wat surreëel en tegelijkertijd is het visuele aspect begrijpelijk.

RPG

Mega Man Network Transmission (MMNT) maakt onderdeel uit van de Mega Man Battle Network serie, de reeks GBA-avontuurtjes waarin je met Mega Man het eens niet opneemt tegen die Docter Wily uit vervlogen tijden maar tegen organisaties die het wereldwijde web vervuilen met virussen.

Er bestaat echter een klein maar opvallend verschil tussen dit GameCube-avontuur en die op de Game Boy Advance. Op Nintendo's handheld kreeg je een RPG voor je kiezen die vanuit een drie-vierde aanzicht (schuin van bovenaf) gespeeld wordt.

Het GameCube avontuur is meer een tweedimensionale platformer geworden, maar nog steeds ligt de nadruk op het versterken van Mega Man.

NOSTALGIE

Mensen die de GBA-avonturen gespeeld hebben, weten dat in die games de Battlechips een grote rol speelden. Ook de GameCube-versie ontkomt hier niet aan.

Nu zul je deze chips alleen in een platform-omgeving in moeten zetten, en dat is net even anders.

In de GBA-avonturen kon je Mega Man nog omhoog en omlaag bewegen. Zodoende kon je op redelijk eenvoudige wijze aanvallen ontwijken.

Aangezien MMNT zich in een 2D-wereld afspeelt, zul je aanvallen moeten ontwijken door op het juiste moment te springen. Bukken kan Mega Man niet, dat heeft hij nooit gekund, dat is nu net die charme van de spellenreeks. Net als het sprongetje waarbij Mega Man zijn knietje even omhoog tilt en de hoge moeilijkheidsgraad.

En dat laatste is misschien wel een punt waarop veel mensen zullen afhaken. MMNT is namelijk bijzonder moeilijk en niet weggelegd voor iedereen.

EN TOCH

Ondanks het feit dat dit Mega Man-avontuur mijn hart vulde met nostalgische gevoelens kon ik niets anders concluderen dan dat dit avontuur niet een van zijn grootste is.

Super Mega Man X is in mijn ogen nog altijd de beste Mega Man-game. En ondanks deze nieuwe opzet met nieuwe vijanden en omgevingen blijf ik snakken naar een waardige opvolger voor dat avontuur. ◀

GAMECUBE

OUT NOW • SEGA • ATARI • TEL: 040-2393580 • WWW.SONIC-DX.COM

SCORE 65

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY
7	6	7

JEROEN

SONIC ADVENTURE DX


Kijk eens aan, de paars-haas heeft een visje gevangen. Lekker lekker, zou Boris zeggen.


Nadat Sonic zijn Willy had bevrijd om dit bovenmaatse stuk tonijn op zijn snuit te wateren, kwamen zijn renschoenen weer eens goed van pas.

■ ***Nee, dit is geen nieuw Sonic-avontuur, maar een afgestofte versie van de eerste 3D-Sonic. Na Sonic Adventure 2 is ie technologisch dan ook wat achterhaald.***

Dit DX avontuur (DX staat voor directors cut) is in feite een remake van het eerste Sonic-avontuur dat op de Dreamcast verscheen. Natuurlijk zit er een extra likje verf op, en hebben ze met wat Turtlewax de boel showroom-glimmend gemaakt. Helaas is Sega er niet in geslaagd de verschillende elementen pakkend op elkaar af te stemmen, waardoor ik met een zuur gevoel achter mijn GameCube vandaan kwam.
Niet dat dit avontuurtje van de supersonische blauwe egel zo slecht is. Integendeel, het spelletje is een stuk vermakelijker dan het tweede avontuur.
Dit deel heeft ook meer balans. Voor ieder gekozen spelfiguur krijg je een geheel ander spel voor je kiezen, terwijl je in Sonic Adventure 2 gedwongen werd telkens van spelfiguur te wisselen, waardoor de vlotte actie vaak nogal geforceerd werd afgewisseld met eindeloze zoektochten.
In het algemeen ben ik meer te spreken over dit eerste avontuur dan over Sonic's tweede acte, maar er is ergens iets misgegaan bij Sega.
De overzetting van Dreamcast naar GameCube is allerminst vlekkeloos verlopen.

FOUTJE

Alles mag er dan erg gelikt uitzien, de visuele verbeteringen leveren wel de nodige problemen op.
Het wil nog wel eens voorkomen dat je dwars door achtergronden heendendert of door cameraproblemen een sprong verkeerd inschat. En dan zijn er nog de grafische misvormingen tijdens de tussenfilmpjes.
Sega nam kennelijk iets teveel hooi op de vork toen ze de sprong van de originele 30 beeldjes per seconde naar 60 beeldjes besloten te maken.
Niet dat deze onvolkomenheden de Sonic-fan ervan zullen weerhouden de game aan te schaffen, maar storend is het wel.

GAMEGEAR

En nu het goede nieuws: in het spel zitten twaalf zeer vermakelijke GameGear-klassiekers verstopt, waaronder Sonic 1 , Dr Robotnics Mean Bean Machine, Sonic Drift en Sonic 2. Jammer dat je ze niet even kunt downloaden naar je Game Boy Advance om dat nostalgische gevoel weer terug te krijgen, je zult ze op de televisie moeten spelen.
Wel leuk is dat twee spelers tegelijkertijd hun eigen spelletje kunnen spelen, waarbij het beeld in tweeën wordt gesplitst.
Erg leuk, zeker als je de GameGear nog steeds een warm hart toedraagt en je je graag weer eens in deze games verdiept. Maar ik bleef toch een beetje met een genept gevoel zitten. Dit spel had zoveel beter dan Sonic Adventure 2 moeten en kunnen zijn, maar slaagt daar door enkele stomme en onnodige foutjes niet in. Jammer. ◄

PC

J.J.

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY
7	7	5

SCORE 62

WILL ROCK

■ ***Rockt Will Rock of wil Will Rock niet rocken?***

Na het spelen van de first person shooter Will Rock was ik even helemaal de weg kwijt.
Net nu Ubi Soft naam maakt met spellen als Splinter Cell, Prince of Persia, XIII en Beyond Good and Evil, komen ze met deze gebakken drol op de proppen.
Waarom? Zijn ze opeens cocky geworden bij de firma Rayman & Co en denken ze nu met alles weg te komen?
Damn Ubi, jongeren tellen hier wel tientallen euro's voor neer. Check je shit dus eens voordat je het op de markt brengt!

SMAAKVOLLE WANSMAAK

Natuurlijk, ik weet precies wat de overwegingen waren toen Ubi Soft het contract met developer Saber Interactive ondertekende. Good old fashioned loot binnen hengelen.
De Kroatische developer Croteam haalde ooit ondanks een gering budget veel geld binnen met de old school shooter Serious Sam. Niks verhaal, gewoon 20.000 baddies omleggen.
En wat Croteam kon, dat zou Saber ook lukken...
Mis. Een smaakvolle wansmaak tentoonspreiden bleek vele malen moeilijker dan gedacht. Saber Interactive kleunt er echt op alle fronten naast. Waar SS de hele tijd funny was, daar irriteert WR van begin tot eind.
Je speelt archeoloog Will Rock (de naam alleen al), die beef heeft met de Olympian Restoration Army, een sekte die streeft naar de herrijzenis van het Oude Griekenland. Een werkelijk superslap excuus om je tegen allerlei wezens uit de Griekse mythologie te laten knokken.

DOODSTEEK

WR valt het beste te vergelijken met een illegale DVD uit Hong Kong. Dezelfde film, maar wel met korrelig beeld, slecht geluid en publiek dat door het beeld loopt.
De vijanden in WR zijn veel minder grappig, de omgevingen minder mooi vormgegeven, de wapens veel minder funky en de actie daardoor ronduit slaapverwekkend.
Komt nog bij dat de reacties op bewegingen van je muis er steeds net eventjes naast zitten (aanpassen sensitivity helpt niet) en de puzzel- en springonderdelen slechts hinderlijke onderbrekingen zijn.

MULTIPLAYER

Ook de multiplayer kan de boel niet redden. Simpele deathmatch-varianten in doodnormale maps. Nee, daar win je het mee van Unreal Tournament 2003 of Wolfenstein.
Eigenlijk had ik deze game al een onvoldoende gegeven, maar toen ik hoorde dat ie voor dertig euro in de winkel zal komen te liggen, heb ik er toch nog een mager zesje van gemaakt.
Nu is het dus zowel letterlijk als figuurlijk een goedkope variant op Serious Sam geworden. ◄


Ja, met je dronken kop neem je natuurlijk elke chick mee naar huis. En krijg haar dan de volgende ochtend nog maar eens de deur uit.


Zelden een treffender afbeelding gezien van De Man Met De Hamer, zoals we die iedere zondagochtend tegenkomen.

	PLAYSTATION 2 / XBOX / GAMECUBE	PLAYSTATION 2
GRAPHICS	7	8
REPLAY	7	9
GAMEPLAY	5	8
SCORE	58	81

Niks Ferrari tegen BMW, maar Ferrari tegen een Minardi die een aantal versnellingen mist. Formula One 2003 is de koning, EA moet zich schamen.

F1 CAREER CHALLENGE VS FORMULA ONE 2003



EA en Sony die head to head gaan met ongeveer dezelfde game. Dat is smullen geblazen. Ik had dan ook een diepgaande vergelijking voor ogen toen ik beide games in mijn brievenbus vond. Echter, mijn masterplan viel in duigen toen de strijd al na één minuut beslist bleek te zijn...

Allereerst bezit Formula One 2003 de 2003-licentie en F1 Career Challenge niet (zie kader). EA komt doodleuk met een opgepoetste versie van hun 1999 t/m 2002 games en flikt je dus een beetje een kunstje.
Niks nieuwe game maar een product waarbij je nu alle titels op één schijfje hebt staan en dat je voor het eerst met je eigen team laat meedoen aan het grote werk. Vandaar het woord 'Career' in de titel. Een leuke gimmick maar niet meer dan dat. Echter, een andere insteek en het ontbreken van de licentie kunnen een game niet breken, als het goed racet... Maar op dit toch niet zo onbelangrijke terrein laat EA ons ook gruwelijk in de steek. Yo gasten, stront in de ogen gehad bij het testen van het eindproduct?



> "YO, GASTEN, STRONT IN DE OGEN GEHAD BIJ HET TESTEN VAN HET EINDPRODUCT?"

VERROT

De besturing van F1CC voelt in tegenstelling tot de PC-versie (gemaakt door een ander bedrijf) verrot aan. In plaats van de wagen met kleine soepele bewegingen van de analoge stick naar links of rechts te sturen, schok je alle kanten op. Nooit voelde ik me op de krappe circuits op mijn gemak en dat vertrouwen moet je toch echt hebben bij de F1. Zonder het goed aansnijden van bochten win je niks.



In dit spelaanzicht is het extreem moeilijk je wagen op de baan te houden.



Als je weleens een boek van Freud hebt gelezen, krijgt het racen door donkere tunnels een heel nieuw perspectief.

En alsof dat al niet erg genoeg is, heeft EA ook nog eens 21 debielen naast je op baan gezet. Je wordt er regelmatig zo vanaf gekleund. Nee, de graphics en het idee om met je eigen team aan de F1 mee te doen mogen nog zo aardig zijn, als de game niet rijdt, heb je er niks aan.

TOPDOG

Dat mijn week niet helemaal naar de klote ging, had ik te danken aan Formula One 2003; een F1 racer die uitblinkt op het gebied van mogelijkheden, besturing, sound, A.I. en graphics.
De fantastische Arcade mode laat je heerlijk en soepel racen tegen tegenstanders die het je niet gemakkelijk maken en proberen fair te blokken waar er te blokken valt.
De Sim mode vond ik ietsje minder aangezien daar nog te veel kolderieke moves gemaakt kunnen worden. Wat overigens niks met de besturing te maken heeft, maar meer met het feit dat SCEE het je (voor een sim) iets te gemakkelijk maakt.
Op de graphics valt weinig aan te merken, alhoewel ik special effects als rook niet echt strak gedaan vond. De sound daarentegen is briljant; openzetten die boxen en gaan!

STANDAARD

Al met al heeft SCEE Liverpool een standaard neergezet met FO2003. Het is een F1 racer geworden die prima rijdt en die je dankzij de vele modes lang bezighoudt. Wat er nu nog verbeterd dient te worden, weet ik niet. Hoogstens kan de titel wat realistischer worden maar ik ben bang dat dit de massa zal afschrikken, en dat wil Sony zeker niet... ◀

OFFICIËLE F1 LICENTIE TE DUUR

Het gaat slecht met de F1 games. Waren de GP-series van bijvoorbeeld Psygnosis, EA en Microprose een drietal jaar geleden nog goed voor miljoenen verkochte games, momenteel gaat alleen Sony nog door met de populaire raceklasse. EA haakt na F1 Career Challenge af.
Reden, de kosten van de officiële FIA-licentie zijn te hoog om nog winst te maken, en zonder de licentie heeft de serie volgens EA geen kans van slagen. Mensen willen niet met fictieve bolides rijden.
Dit maakt dat alleen de PS2-bezitters nog met de 2003 line-up aan de slag kunnen. Misschien dat Geof Crammond hier nog verandering in gaat brengen met een PC- en Xbox-versie van zijn Grand Prix serie.
Bezitters van enkel een NGC moeten vrezen voorlopig geen nieuwe F1 games meer te kunnen spelen.



In iets mindere mate geldt dat ook voor natte bermen... [F1CC]



... en het sleutelen in de pit. [F1CC]

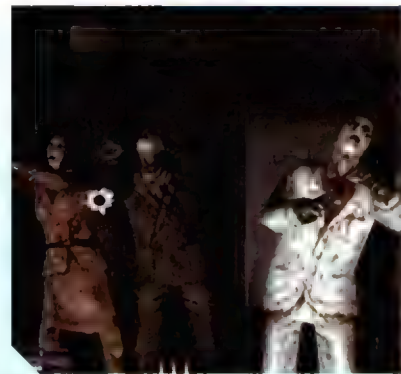
GENRE: F1 • SPLITSCREEN EN SYSTEMLINK • AANTAL SPELERS: 1 - 4 • VERWACHT: OUT NOW

PLAYSTATION 2

JEROEN	GRAPHICS	7	REPLAY	6	GAMEPLAY	6	60 SCORE

RESIDENT EVIL: DEAD AIM

Dead Aim is een soort kruising tussen een survival horror adventure en een lightgun game. Het snoept zogezegd een beetje van twee walletjes, waardoor het als zo vaak tussen wal en schip belandt.
Aan de ene kant wil het survival horror zijn, door maar sporadisch kogels aan je te geven en hier en daar wat health-pakketjes te plaatsen, aan de andere kant wil het je ook (hersenloze) actie bieden.
Er is gekozen voor een derde persoons perspectief die naar de eerste persoon verschuift op het moment dat je enkele zombies neer dient te maaien. Deze afwisseling werkt eerder frustrerend dan verfrissend. Dead Aim komt vooral dom en simpel over.
Het spel is verdeeld in hoofdstukken waarbij de route al vaststaat en er voor de speler weinig tot geen ruimte overblijft om op onderzoek te gaan. Dit is te wijten aan het feit dat je per segment slechts op zoek bent naar één of twee sleutels. Sleutels die ofwel een Zombie bij zich heeft, of gewoon ergens in een kamer liggen. Puzzels zul je niet aantreffen.
Ook in de hoogste moeilijkheidsgraad hield ik het gevoel dat we hier met een wat mager uitgewerkt spel te maken hebben en dat is de naam Resident Evil onwaardig.



OUT NOW • FLOODGATE ENTERTAINMENT • BIOWARE • ATARI • TEL: 040-2393580 • WWW.BIOWARE.COM/SHADOWS

PC

JAN	GRAPHICS	8	REPLAY	6	GAMEPLAY	7	73 SCORE

NEVERWINTER NIGHTS: SHADOWS OF UNDRENTIDE

Toen BioWare vorig jaar Neverwinter Nights uitbracht, zat er een levensbelangrijke editor bij. Met deze Aurora Toolset zette men duizenden modders aan tot het maken van eigen adventures, maps en campagnes. Inmiddels zijn er gigantisch veel van die gratis te downloaden modules verschenen, waaronder een aantal professioneel goede. Dat is nog eens replay voor je geld!
Toch komt men nu met Shadows Of Undrentide, een add-on die compleet los staat van de oorspronkelijke NWN verhaallijnen. Je begint dus helemaal vanaf nul, als onervaren speler. Algemeen genomen is de campagne degelijk en vermakelijk, maar tegelijkertijd zeer combat-georiënteerd. Ook is de game redelijk eenvoudig, al zijn er wel een paar zeer memorabele eindbazen. Uiteraard zijn er de gebruikelijke nieuwe goodies zoals kersverse monsters, meer dan 50 nieuwe spreuken, vijf prestigieuze classes en nieuwe Tilesets. Die laatste kan de community weer gebruiken in eigen, nieuw te maken modules.
Fans van het eerste uur zullen Shadows Of Undrentide zeker waarderen. Houd wel in je achterhoofd dat er nog heel veel gratis downloadable stuff voor handen is, alsook het feit dat deze add-on niet heel speciaal is.



PC

JAN	GRAPHICS	8	REPLAY	8	GAMEPLAY	8	80 SCORE

MORROWIND: BLOOD MOON

Ik kan nu een heel relaas gaan houden over alle vernieuwingen in deze tweede add-on voor Morrowind maar laat ik meteen tot de kern van de zaak komen: in Blood Moon kun je in een weerwolf veranderen. En moedertjelief, wat is dat leuk!
Mocht je op Solstheim verdwaald raken in een van de vele sneeuwstormen of donkere wouden, dan kun je zomaar gebeten worden door een weerwolf. Dit betekent dat je vanaf dat moment 's nachts zelf verandert in zo'n harig beest, en dat je minstens één mens moet doden om de volgende morgen geen levensenergie te verliezen.
Als weerwolf ben je 10 x sneller dan normaal, kun je over boomtoppen jumpen en klauw & grauw je je door vijanden heen als ware het pakjes boter.
Zien inwoners je veranderen van mens naar wolf én andersom, dan wil niemand meer met je praten. Maar doe je dit iedere keer onopvallend, dan kun je lang met dit geheim rondwandelen. Je kunt uiteindelijk ook een tegengif vinden om weer helemaal normaal te worden. Maar waarom zou je?
Heb je het niet zo op weerwolven, dan is er nog genoeg anders te doen in deze 30 á 40 uur durende add-on vol nieuwe vijanden, volkeren, wapens en queesten.



OUT NOW • ACCLAIM • ATARI • TEL: 040-2393580 • WWW.ACCLAIM.COM/GAMES/BEACHVOLLEYBALL

PLAYSTATION 2

JEROEN	GRAPHICS	7	REPLAY	7	GAMEPLAY	8	72 SCORE

SUMMER HEAT BEACH VOLLEYBALL

Slim op de hype inspelend besloot Acclaim de PS2-bezitter ook een volleybalspelletje te schenken waarin rondborstige dames een rol spelen. Voor alle duidelijkheid: dit is geen DOA Xtreme Beach Volleyball-kloon. Grafisch valt Summer Heat in vergelijking met DOA in het niets, bovendien mist het extraatjes als het badpak-verzamelaspect. Je kunt wel extra kleertjes en accessoires vrijspelen, maar het is net even anders. Wel zit het volleybal-gedeelte van Summer Heat puik in elkaar. Met drie knoppen serveer je, blok je, zet je ballen op en smash je ze over het net. Daarbij krijg je hulp van grote pijlen die je de weg van de bal tonen, zodat een aanval vrij snel gepareerd kan worden. Of juist erg precies uitgevoerd kan worden.
Denk nu niet dat deze pijlen het spel versimpelen, integendeel. Een potje tegen elkaar wijst uit dat de positie van jouw speler(ster)s van wezenlijk belang is. In je eentje de hele zandbak bestrijken heeft geen nut, want juist dan vallen er gaten en die weet je tegenstander vrij gemakkelijk te vinden.
Dankzij het knap uitgewerkte spelsysteem is Summer Heat toch nog best de moeite waard.





SPELEN MET

WAT NINTENDO VERSTAAT ONDER CONNECTIVITY

Ik was er werkelijk van overtuigd dat Nintendo op de E3 van 2003 nu eindelijk eens zou gaan laten zien waarom ze een jaar geleden een modem op de markt hebben gebracht. Maar nee, behalve het als een papegaai herhalen van het magische mantra "wij weten niet hoe we er geld mee kunnen verdienen", werd er geen woord aan online-mogelijkheden gewijd. In plaats daarvan werd de afgelopen E3 veel aandacht besteed aan intiemere netwerkjes, met de nadruk op de koppeling tussen Cube en GBA.

WAAROM GEEN ONLINE MOGELIJKHEDEN?

"We zien nog geen mogelijkheden voor een handelsmodel waarin we geld kunnen verdienen aan online spelmogelijkheden." Deze en vergelijkbare woorden worden door medewerkers van Nintendo telkens weer gebruikt als excuus voor het feit dat Nintendo (op moment van schrijven) nog geen enkele game heeft uitgebracht of aangekondigd die gebruik kan maken van het GameCube-modem dat al wel is uitgebracht.
Ik vind dit moeilijk te begrijpen. Waarom zou je direct geld moeten verdienen aan iets dat de aantrekkelijkheid verhoogt van de videogames die je graag verkoopt en ook nog eens een positieve invloed heeft op je imago als bijdetijdse spelontwikkelaar?
Een spelontwikkelaars verdient toch ook niet direct geld aan zaken als bonusgames, vrijspeelbare extra missies en andere toffe bijverschijnselen in videogames?
Indirect wordt hier natuurlijk wel mee verdiend: dergelijke extraatjes verhogen de aantrekkelijkheid van een spel omdat ze de speler de optie bieden meer plezier uit zijn spel te halen. Geldt dat niet ook voor online-mogelijkheden?

ONGEMAKKELIJK

Nintendo bewijst (onder andere) met de op deze pagina's besproken producten dat het bedrijf wel degelijk haar best doet om de koppeling Cube-GBA te gebruiken voor het ontwikkelen van unieke spelervaringen. Maar hoe leuk het ook is om met zijn vieren te avonturieren, ik zal er waarschijnlijk alleen beroepsmatig tijd aan besteden. In mijn vrije tijd kies ik liever een wat meer toegankelijke vorm van vermaak.
Ik zie mezelf 's avonds geen drie vrienden SMS-en om te vragen of ze eventjes langs komen om hun GBA-tjes met hun koppelsnoertjes aan mijn GameCube te koppelen, zodat we gezellig een potje Pac-Man kunnen spelen. Ik heb helemaal geen drie vrienden, laat staan drie vrienden met de benodigde accessoires. Je zou hier tegenin kunnen brengen dat ik die dan maar moet zoeken, maar is dit niet wat al te veel gedoe om even lekker een spelletje te kunnen spelen? Is internet niet een veel directer, universeel geaccepteerd en daarom voor-de-hand-liggender medium, om even snel een potje met of tegen andere spelers te spelen?
De tijd zal leren of Nintendo's alternatieve koppelneigingen wel of niet verstandig (lees: winstgevend) zullen zijn.



THE LEGEND OF ZELDA: FOUR SWORDS

BENODIGDHEDEN: 1 GAMECUBE, 1 CUBE-SPEL 'FOUR SWORDS', 2 TOT 4 GBA-SYSTEMEN, 1 KOPPELSNOER PER GBA, GEEN GBA-SPELCASSETTE

Het is wat gedoe, het koppelen van vier GBA's, vier snoeren en één GameCube, maar Four Swords maakt het de moeite waard. Net als in de GBA-versie kun je je spelgenoten oppakken en weggooien en moet je vaak samenwerken om puzzels op te lossen en vijanden te verslaan, terwijl je ondertussen probeert de meeste Rupees binnen te halen.
Het toffe aan dit alles is dat iedere speler beschikt over een eigen GBA-beeldscherm, zodat je vaak niet kunt zien wat de andere spelers uithalen om hun Rupee-saldo op te voeren. Je bent bijvoorbeeld samen met speler twee in gevecht met een trollenleger, terwijl je speler drie een huisje binnen ziet glippen en speler vier in een grot onder een standbeeld verdwijnt. Deze spelers verdwijnen van het TV-scherm, om weer tevoorschijn te komen in respectievelijk het huisje en de grot op het scherm van hun persoonlijke GBA.
Plots zie je vanuit een ooghoek de Rupee-teller van speler vier als een dolle omhoog schieten! Wat voert die gluiperd daar uit? Ga je erachteraan? Speler vier, hoogstwaarschijnlijk iemand als onze Jeroen, zit ondertussen gnuivend naast je op de bank, het scherm van de GBA dicht naar zicht toe getrokken, als een pokerspeler die waakt over zijn vier azen.
Het zijn dit soort momenten waarop je het idee krijgt dat het nog wel eens iets zou kunnen worden met die koppeling tussen Cube en GBA. Helemaal als Nintendo dit Cube-spel gratis gaat weggeven, zoals Miyamoto min of meer beloofde in een gezellig onderonsje. Het wordt in ieder geval geen full-price-product en dat lijkt me een aardig gebaar om de fans een beetje terug te betalen voor hun aanschaf van alle benodigde Nintendo-attributen.





JE KOPPELING

PAC-MAN

BENODIGDHEDEN: 1 GAMECUBE, 1 CUBE-SPEL 'PAC-MAN', 1 GBA, 1 KOPPELSNOER, 3 CONTROLLERS, GEEN GBA-SPELCASSETTE



■ Een exclusieve samenwerking tussen Namco en Nintendo... het publiek wacht vol spanning af wat het gaat worden... hier is... Pac-Man! Ja, dat was even schrikken tijdens de pre-E3-presentatie. Het klassieke Pac-Man voor vier spelers zal verschijnen in een speciale Cube-versie, waarvoor één GBA en drie controllers aan de Cube moeten worden gekoppeld.

De speler met de GBA neemt de rol aan van Pac-Man, terwijl de drie andere spelers de spoken bedienen met de GBA. Nu is speler één de enige die het complete Pac-Man-labyrint voor ogen heeft op zijn GBA, de 'spoken' bekijken het labyrint vanuit drie beperkte 3D-aanzichten, waarvoor het grote scherm van de TV in drieën wordt gesplitst.

Hierdoor ontstaat een alleraardigst kat-en-muis-spelletje dat al snel eindigt in hilarische momenten, geschikt voor gamers van alle leeftijden en met uiteenlopende interesses. Een leuk en verrassend voorbeeld van hoe nieuwe technologie een extra dimensie kan geven aan ouderwets speelplezier. ◄



FINAL FANTASY: CRYSTAL CHRONICLES

BENODIGDHEDEN: 1 GAMECUBE, 1 CUBE-SPEL FF:CC, 2 TOT 4 GBA-SYSTEMEN, 1 KOPPELSNOER PER GBA, GEEN GBA-SPELCASSETTE

■ In de E3-speldemo liep ik met een tovervoorwerp door sprookjesachtige omgevingen. Door dit tovervoorwerp te dragen was ik het middelpunt van een magische cirkel die over het TV-scherm schoof, mijn drie medespelers moesten binnen deze cirkel blijven.

Als vijanden de cirkel binnenliepen zette ik het tovervoorwerp even neer en gingen we ze samen te lijf met handwapens en magie. Daarna trokken we weer verder, waarbij mijn medespelers de optie hadden om hun spelfiguur op 'automatisch meelopen' te zetten, zodat ze een blik konden werpen op hun GBA-menu's met persoonlijke gegevens, bijvoorbeeld om een bepaalde spreuk of voorwerp te selecteren. Mijn eigen GBA-schermpje was het enige dat een plattegrond van de omgeving weergaf, wat goed aansloot bij mijn natuurlijke neiging de leiderrol naar me toe te trekken.

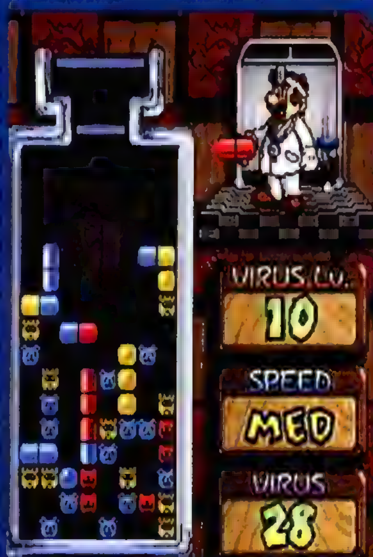
De koppeling Cube-GBA werd in de speldemo creatief en slim gebruikt, maar ik moet meer van het spel zien om te kunnen inschatten hoe onderhoudend de spelprincipes op de lange duur zijn. ◄





NINTENDO PUZZLE COLLECTION

BENODIGDHEDEN: 1 GAMECUBE, 1 CUBE-SPEL 'PUZZLE COLLECTION', 1 GBA, 1 KOPPELSNOER, GEEN GBA-SPELCASSETTE

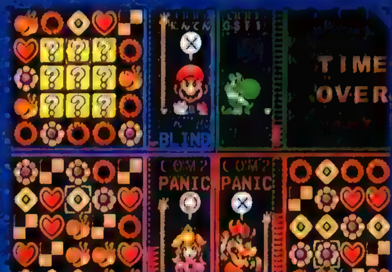


■ Na koppeling van Cube en GBA ontstaat een mogelijkheid waar maar moeilijk over valt te zeiken: immer verslavende puzzelspelletjes als Dr. Mario, Panel de Pon (beter bekend als Tetris Attack) en Yoshi's Cookie kun je vanaf het Cube-schijfje downloaden in het vaste geheugen van je GBA.

De game verdwijnt weer als je de GBA uitzet, maar het blijft tof, gamen op je GBA zonder dat je er een spelcassette in hoeft te steken.

Een vergelijkbaar iets zit ook al in Wario World, van waaruit je WarioWare-achtige microgames kunt downloaden. Meer van dat graag! ◄







STEVEN

REBOUND

SMARTPHONE

70 SCORE

Een game die niet in de SPV-special van vorige maand werd besproken maar toch genoeg leuke ideetjes bevat om alsnog een plaatsje te verdienen, is Rebound. Schuin van boven kijk je op de levels neer, terwijl je de cyborg-holbewoner met rode vetkuif en zijn bal bestuurt (ja, dat kan allemaal zomaar tegenwoordig). De levels zitten vol vijanden en flipperkastelementen die jij respectievelijk moet verslaan en gebruiken om er heelhuids doorheen te komen. Al met al best een geinig concept, en het ziet er nog leuk uit ook. Jammer alleen dat de besturing nogal wat te wensen overlaat.



GETEST OP SPV • € 12,99 VIA WWW.HANDANGO.COM

WAPPO

82 SCORE

Dit simpel ogende spelletje staat op de M55 als je 'm koopt. Jij moet Wappo (alweer een soort oermens) door het scherm verplaatsen, richting de uitgang van het level, terwijl de Yumchack (vraag maar niks) achter je aan zit. Jij kan steeds maar één stap zetten en hij twee, die hij overigens liever horizontaal doet. Wel is er een val in ieder level, waarin hij drie beurten vast blijft zitten als je hem erin weet te lokken. Als twee Yumchacks samen komen kan de gecombineerde vorm drie stappen in één beurt zetten. Dit spel bewijst dat uitdagende gameplay best wel mogelijk is op een mobieltje.



GETEST OP M55 • STANDAARD MEEGELEVERD

SVP & M55

HOW TO BECOME A 'MOBIDIOT'

Tja... Hoe het leven van een gamejournalist eruitziet weet ik ondertussen wel, maar het leven van een 'mobile gamer' was tot op zekere hoogte een mysterie voor mij (je snapt hopelijk wel dat ik mijn speeluren op de GBA hier even buiten beschouwing laat). Mijn eerste klus voor PU bestond dan ook voor een groot deel uit research.

Nou ben ik geen totale vreemde in de wereld der mobieltjes, aangezien ik in het verleden enkele malen over de relatie tussen mobiele telefonie en videogames heb geschreven. Dat is ook hoe ik jullie voormalige Aziatische game-vriendin ken... daarmee bedoel ik voormalige vriendin, niet voormalig Aziatisch natuurlijk. Want helaas voor jullie is Siu – zoals je in het vorige nummer hebt kunnen lezen – de hoofdredacteur van MJOY geworden, waar ze nog meer over mobieltjes kan schrijven dan ze al deed. Maar jullie leed houdt niet op bij haar vertrek, want jullie krijgen er ook nog eens nog zo'n getatoeëerde gast met meer haar op zijn kin dan op zijn hoofd voor terug. Ik ben er in ieder geval erg blij mee!

MOBIDIOTS

Maar ja, dan nadert toch echt de eerste deadline en moet je aan het werk. Vol schaamte kijk je vervolgens naar je eigen telefoon, die bijna van ellende uit elkaar flikkert en door wat tape bij elkaar wordt gehouden. Dan begin je dus met het bellen van alle interessante bedrijven om jou van een testtoestel te voorzien, een activiteit die in de praktijk even interessant bleek te zijn als op papier. Maar ja, na al die moeite heb je ook wel wat. Namelijk een heleboel mobieltjes waar je geen kut van snapt. Siu Lie heeft het wel eens over mobidiots. Je kent ze wel, van die eikels die een of ander frummeltje aan hun telefoon hebben hangen, die vervolgens ook nog eens de hele top veertig speelt als je wordt gebeld en meer licht geeft dan een kerstboom. Ik mag dan wel mobiel bereikbaar zijn, maar helaas val ik momenteel nog in een lagere klasse, die ik zelf graag aanduid met de simpele term 'gewone idiot'. Ik heb toch nog een aantal experience points nodig voordat ik weer 'level-up' ga en 's ochtends na het uitkiezen van mijn outfit ga zitten nadenken over welk frontje daar mooi bij staat.

ONZIN

In ieder geval, ik geloof dat ik nu al bijna één pagina met onzin bij elkaar heb geluld *(valt wel mee Steven, er gaan heel veel woorden op één PU-pagina - Jurjen)* dus ik zal nu toch echt met wat bruikbare informatie moeten komen. Dan volgen dus nu eindelijk mijn eerste bevindingen vanuit een wereld waar de mobiele telefoon owned. Hoe zwaar weegt ie, welke kleur is ie, hoe zet je 'm aan, en natuurlijk de hoofdvraag... kan je er een beetje op gamen. Kortom, alles over de mobiele telefoon waarvan je nooit wist dat je het wilde weten.

SPV

In het vorige nummer van de PU heb je al van alles kunnen lezen over de SPV van Orange. Nu heb ik gelukkig zelf ook zo'n leuk spelendingetje weten te bemachtigen, en na een paar uurtjes vakkundig onderzoek (ahum) ben ik toch nog wat interessante informatie tegengekomen. Oké, een vriendelijke meneer van Orange heeft me een stukje op weg geholpen, maar ik heb in ieder geval niet de handleiding erbij gepakt... alhoewel dat achteraf gezien waarschijnlijk minder genant was geweest dan een privé-les 'mobiele telefoonkunde'. Hoe dan ook, een interessante mogelijkheid voor iedereen die net zoals ik nog niet helemaal master is in het downloaden en installeren van games op je belapparaat is dat je de hulp van de computer kan inschakelen. Bij de SPV krijg je een cradle zodat je 'm op je PC kan aansluiten en via het Activesync-programma software kan installeren. Orange brengt dan ook heel toepasselijk SPV Games Volumes uit, waar je een CD-Rom met twee games bij krijgt. Deze kan je vervolgens zo vaak je wilt via je PC op het toestel knallen. Ook de SD cards, die je in de zijkant van het toestel zelf plaatst, zijn een perfect medium om games op te zetten. In Engeland worden deze geheugenkaartjes al verkocht met games erop, zij het voor belachelijke prijzen. Hopelijk verliezen ze een paar pondjes als ze het kanaal overzwemmen. ◄

EXTREME GAMES

39 SCORE

Extreme Games staat ook standaard op de M55. Met maximaal vier spelers per toestel kun je aan een sporttoernooi met allemaal verschillende disciplines meedoen. Ze moet je op de BMX stappen, de halfpipe in met je skateboard en van een klif af duiken.
Je kan herhalingen opslaan en versturen en meedoen met je scores op de wereldranglijst. Je zal hier echter weinig competitie hebben, want door de afwezigheid van fatsoenlijke gameplay zullen waarschijnlijk niet veel mensen deze moeite nemen.



GETEST OP M55 • STANDAARD MEEGELEVERD

SIEMENS M55

Ik heb niet alleen bij Orange, maar ook bij Siemens een toestel weten los te peuteren. Van hen kreeg ik de M55 toegestuurd. Deze kleine jongen is niet echt specifiek op games gericht, maar is desondanks niet vies van een spelletje hier en daar. Waar sommige merken het scherm en model aanpassen om het gamen te vergemakkelijken (wat overigens vaak nog niet het gewenste effect heeft), is hier gewoon gekozen voor een zo compact mogelijke vormgeving. Maar vergis je niet, de M55 is voorzien van alle gemakken die je vandaag de dag verwacht aan te treffen op de betere telefoons. Zo kan de M55 op het GPRS netwerk, zit er een uitgebreide organizer op, rinkelt ie met polyfone deuntjes, kan je aan de WAP, via een ingebouwde cliënt E-mailen, en natuurlijk SMS'en. Ben je meer van de MMS? Je kan het bijgeleverde cameraatje er zo opklikken en digitale foto's maken. Een handig systeem met mappen moet ervoor zorgen dat je al je troep makkelijk kan vinden. Maar het gaat ons natuurlijk om de games. Er is een aardig gevarieerd aanbod van op Java gebaseerde games, waarvan ik er in de komende tijd de meest interessante zal uitlichten. Maar voor wie het downloaden van games nog niet helemaal door heeft, wat overigens 3,30 per game kost, zijn er alvast twee games opgezet. Je kan ergens anders op deze pagina's lezen of je dat interessant moet vinden. Verder nog een eervolle vermelding voor het stijlvolle beschermhoesje, waardoor de telefoon minder makkelijk uit je handen glipt. Nadeel is dat ie daardoor ook minder makkelijk uit je zak te halen is. Als jij mij dus ooit in het openbaar wild in mijn broekzak ziet graaien terwijl je een paard hoort hinniken weet je wat er aan de hand is...



PIRANHA GBA SP GOODIES

Onlangs verscheen er een wagonlading Piranha goodies op onze deurmat. Vooral de GBA SP accessoires stapelden zich op. We lopen ze een voor af.

GSP20 FM-RADIO

Maak van je GBA SP een radio. Tenminste, dat kan met dit opzet-inplugstukje hardware. Het geluid is oké en de ontvangst redelijk. Maar je zit toch weer met twee apparaten aan elkaar te hannesen en dan maakt het allemaal een stuk minder portable. Voor de prijs hoef je het niet te laten en de oordopjes worden meegeleverd.

Waardering: ★★½☆☆

Prijs: 6,95 euro



AC/DC ADAPTER

Een adapter is in onze ogen eigenlijk een beetje overbodig, aangezien je je GBA SP gewoon kan opladen net als een telefoon. Wil je de batterij toch perse sparen dan kun je een adapter scoren maar ook dan moet je dus in de buurt van een stopcontact blijven zitten.

Waardering: ★★☆☆☆

Prijs: 6,95 euro

GSP29 SOFT CARRY CASE

Een mooi en cool nylon tasje voor je GBA en twee games. Niet zo opzichtig en je GBA SP blijft krasvrij. En... goedkoop!

Waardering: ★★★½☆

Prijs: 4,95 euro

GBA SP CARRY CASE (GSP 25)

Een draagtas met een onhandige rits die naar twee kanten open en dicht gaat. Wel veel schokbestendiger dan de GSP29 draagtas.

Waardering: ★★★☆☆

Prijs: 7,95 euro



GSP 27 LINK CABLE

Wat kun je voor nuttigs zeggen over een linkcable? Hij doet het. Punt.

Waardering: ★★★☆☆

Prijs: 6,95 euro

GSP21 TRAVELKIT

Ik ga op reis en ik neem mee:... leuk pakketje voor je GBA SP. De GSP29 Soft Carry Case, opberghoesjes voor je GBA games, een linkcable en een oplader voor in de auto. Mocht de GBA SP batterij leeg zijn, dan kun je in de auto bijtanken terwijl je doorscheurt naar Frankrijk.

Waardering: ★★★★☆

Prijs: 14,95 euro



GSP23 EARPHONE

Lekkere oordopjes voor je GBA SP zodat niet iedereen hoeft mee te genieten van die jengelende muziekjes. Een extra volumeknop zit aan de draadjes bevestigd.

Waardering: ★★★☆☆

Prijs: 4,95 euro

PIRANHA PC JOYSTICK

Zo degelijk als de Dual Schok PC Controller is, zo rammelig en goedkoop is de PC Joystick. Deze controller is speciaal bedoeld voor arcade PC games en nu vragen we ons hardop af welke arcade PC games Piranha bedoelt. De PC poorts van Tony Hawk of Spiderman spelen beter met een gamepad en dan blijven alleen de beat'em ups over... en die zijn er niet op PC. Bovendien als ze er waren dan zou je ze niet met deze controller willen spelen. De knoppen rammelen, de pook is te klein en zit los, de functietoetsen reageren niet goed en de algehele afwerking is gewoon lelijk. Dit stukje hardware heeft het absoluut niet.



PC • PRIJS: 24,95 EUR • DISTRIBUTEUR: CONTACT DATA • TEL: 076-5484848
WWW.CONTACTDATA.NL ★☆☆☆☆

PIRANHA DUAL SHOCK PC CONTROLLER

[illegible]



PC • PRIJS: 19,95 EUR
DISTRIBUTEUR: CONTACT DATA • TEL: 076-5484848
WWW.CONTACTDATA.NL ★★★½☆

HARDWARE TELEX

■ De Game Boy Advance SP, verkoopt als een tiet! Sinds de release op 28 maart 2003, zijn er in Europa meer dan 1 miljoen SP's verkocht. Japan en Amerika gingen Europa al voor met verkopen boven de miljoen. Om deze gebeurtenis te vieren lanceert Nintendo de SP in twee gloednieuwe kleuren. Vanaf 24 oktober zal het systeem verkrijgbaar zijn in Arctic Blue en Flame Red voor een verkoopprijs van ± 135 Euro.

■ MadCatz goes retro en komt met een controller die regelrecht op de oude NES controllers lijkt. Rechthoekig, zwart-wit en strak. Hij komt uit voor de PsOne en de PS2 en heet RetroCon. De controller heeft natuurlijk veel meer knoppen dan de oude NES controllers en komt ook met force feedback. Ook heeft ie twee thumbsticks.

■ Creative heeft twee nieuwe grafische kaarten in het assortiment. Ze zijn speciaal ontworpen voor ervaren gamers en gebruikers met een behoefte aan heel veel grafische power. De eerste is de 3D Blaster 5 FX 5900 Ultra. De kaart benut ten volle het NVIDIA GeForceFX-platform en verwerkt 338 miljoen vertices/sec. tegen een vulsnelheid van 3,6 miljard texels/sec. Het 256Mb Ram van 850MHz werkt met een 256 bits chipset tegen 450 MHz. De kaart bevat de diverse NVIDIA-technologieën, zoals CineFX 2.0 voor geavanceerde vertex- en pixel-schaduwen en speciale effecten, Intellisample HCT, een supersnelle anti-aliasing-oplossing en de nView-technologie voor aansluiting van meerdere beeldschermen. 3D Blaster 5 FX 5900 Ultra is behoorlijk prijzig: €649,00.

■ De andere kaart van Creative heet de 3D Blaster 5 FX 5600 Ultra, is gebaseerd op de GeForceFX 5600 grafische processor en komt met een 400MHz chipset, 800MHz Memory Data Rate, 128 bits geheugenbandbreedte en 400MHz RAMDAC. Deze krachtige kaart verwerkt 100 miljoen vertices/sec. tegen een vulsnelheid van 1,6 miljard texels/sec. en tot 16 texturen per pixel. Hij komt met dezelfde diverse NVIDIA-technologieën als zijn sterkere broertje maar kost een stuk minder: € 269,00

■ Het Japanse elektronicaconcern NEC zegt komend jaar een laptop op de markt te brengen die werkt op een brandstofcel. De energiebron kan tot 40 uur stroom leveren, aldus het bedrijf. Dat is nog eens wat anders dan die magere 2 à 3 uur. Ed blij, want dat betekent dat alle redacteuren waar ook ter wereld, binnen of buiten, in het vliegtuig of op straat bijna 2 x 24 uur aan een stuk door teksten voor hem kunnen tikken. Ed is bereid om desnoods uit eigen zak acht van deze laptops aan te schaffen.

SOLDIER OF FORTUNE II: DOUBLE HELIX

SoF II houdt het midden tussen een tactical teambased shooter en een arcade knaller. Het spel weet echter geen goede balans te vinden waardoor het meer een ren je rot game is geworden waarin je alles en iedereen die je tegenkomt neerschiet.

Je bent nauwelijks afhankelijk van wat je teammates doen. Communicatie in SoF II wordt dan ook vrijwel verwaarloosd. Als je het geluk hebt om in een team terecht te komen dat wel wil communiceren maar uit meer dan vijf man bestaat, is er een ander probleem. Er zijn weliswaar verschillende kanalen in de Walkie-Talkie mode, alleen is het onmogelijk om met z'n allen op één kanaal te zitten, waardoor er altijd wel 1 of 2 mensen buiten de groep gesloten worden. Wat ons verder opviel was de functie van het mes. Deze blijkt namelijk het dodelijkste wapen ever. Al schiet je twee magazijnen van je geweer op iemand leeg dan nog zul je het onderspit delven als hij een mes naar je werpt. Too strange.



SCORE: ★★☆☆☆ • DOWNLOADABLE CONTENT EN ONLINE PLAY VIA XBOX LIVE

MIDNIGHT CLUB II

Midnight Club II is kortweg de donkere (stoerdere?) tegenhanger van het kleurrijke Midtown Madness 3. Racen en raggen door de straten van L.A., Parijs of Tokio deed je offline natuurlijk tegen goed gebekte CPU-blaaskaken die je helemaal de grond in lulden. Online gebeurt dat overigens ook, maar dan zijn het gasten van vlees en bloed. Voordeel hiervan is dat je ze nu zelf ook kunt dissen.
Online zijn er verschillende modes, waarvan Capture the Flag, Circuit en vreemd genoeg Cruise de meest gespeelde zijn. Er zit echter een klein nadeel aan de online mode en dat is dat je niet meteen alle auto's tot je beschikking hebt. In MM3 staan namelijk alle wagens reeds voor je klaar (met uitzondering van de geheime).



Als je nu meteen na aanschaf de game online gaat spelen, word je helemaal ingemaakt en ook nog eens hartelijk uitgelachen. Dit had natuurlijk tegengegaan kunnen worden door een simpele instelling die ervoor zorgt dat iedereen met dezelfde auto racet, da's wel zo eerlijk natuurlijk. Op dit moment zie je namelijk alleen maar duivelse Batman-achtige bolides over de straten razen.
Zorg er dus voor dat je eerst die Career mode helemaal hebt voltooid alvorens je jezelf online vertoont.

SCORE: ★★★☆☆
ONLINE PLAY VIA XBOX LIVE / PS2 NETWORK GAMING

CONSOLE TELEX

■ Vorige maand vertelden we je over de downloadable Wolfenstein maps (eigenlijk een code om de map op de disc vrij te maken). Deze maand worden we nog getrakteerd op "Chateau" maar daar gaan we volgende maand eventjes op in. Afgelopen maand konden we al stoeien met "The Safe". Dit level zet je als Axis voor een ogenschijnlijk simpele taak: verdedig de documenten die in een kluis liggen. Klinkt simpel, zeker als je nagaat dat die kluis ook nog eens achter een energieveld ligt. De Allied soldaten zullen het een stuk moeilijker hebben. Zij moeten er namelijk eerst voor zorgen dat het energieveld vernietigd wordt, vervolgens moet de safe opgeblazen worden en dan moeten ze nog zien te ontsnappen met de documenten. Tel daarbij op dat het spawn point van de Axis erg dichtbij de kluis zit en je kan erop rekenen dat het moeilijk wordt. Moeilijk, maar wel leuk.

■ Er gaan geruchten dat Midtown Madness 3 ongeveer dezelfde opzet zal hebben als RTCW als we kijken naar downloadable content. Je zou nieuwe steden of gedeelten van steden, nieuwe auto's en nieuwe spelmodes kunnen unlocken doormiddel van het downloaden van een code.

■ Xbox Live 2.0 zal iets nieuws bevatten, namelijk de mogelijkheid te chatten terwijl je gewoon tegen je dashboard aan zit te kijken. Handig als je even een afspraak online wilt maken. Scheelt namelijk heen en weer geren van PC naar console om iedere keer je MSN te checken.

■ Bovendien wordt het de laatste tijd steeds makkelijker om je 'friends' op te sporen. Via Live awareness zie je namelijk meteen wie er online is, ongeacht het feit of hij/zij nu wel of niet aan een online game bezig is. Kun je iedereen stalken.

SOCOM NAVY SEALS

We hopen niet voor Sony dat deze game de online kar van PlayStation 2 moet trekken want echt goed uit de verf komt deze online shooter niet.
Socom is een tactical team based shooter. Het gaat er dus om dat je tactisch te werk gaat en dat vereist planning. Helaas valt er weinig te plannen en dat is te wijten aan de te kleine maps. Met als gevolg dat je te snel op je vijand stuit zonder dat je dat gepland had. Dit resulteert op zijn beurt in het snel rondjes om elkaar heen rennen terwijl de kogels je om de oren vliegen, en daar zijn de controles (ook na de nodige aanpassingen aan de default) niet op gebouwd.
Het leek zo mooi maar uiteindelijk werkt het allemaal net niet zoals het zou moeten. Bovendien is het gebruik van de headset ook onbelangrijk geworden, iets dat we al aangaven in het artikel over de online mogelijkheden van de PlayStation. Jammer.



SCORE: ★★☆☆☆ • PLAYSTATION NETWORK GAMING



MOTO GP 2

Wat kunnen we nog over deze versie zeggen? Deel 1 hebben we ooit in onze harten gesloten en deel 2 heeft die positie opnieuw ingenomen. Het ziet er namelijk allemaal nog beter uit, lijkt nog sneller dan de eerste MotoGP en het belangrijkste; er zijn een hoop minpuntjes gladgestreken. Nooit meer last van kamikaze Fransozen bijvoorbeeld. Niet omdat Frankrijk gebanned is maar meer omdat het niet meer mogelijk is om elkaar te torpederen. Iemand die headfirst op je afraast zal gewoon door je heen rijden. Kijk dat soort kleine dingen waarderen we. MotoGP 2 doet op dit moment alles goed en dat maakt dit deel de best speelbare game die Xbox Live te bieden heeft.

SCORE: ★★★★★ • ONLINE PLAY VIA XBOX LIVE

DEMOCHECK

SPACE QUEST 0: REPLICATED

HILARISCH!!!! Dit moet je downloaden! Roger Wilco, ruimteschoonmaker en adventure held van Sierra van vroeger is terug van weggeweest.
In elkaar geflanst door fans van de serie en gemaakt met de tools waarmee Space Quest 1 en 2 gemaakt zijn. Old skool nostalgie dus!
Score: ★★★★★
http://wiw.org/~jess/roger.html

TRIPTYCH

Triptych is een regelrechte Tetris annex Pokémon Puzzle Challenge kloon alleen dan eindelijk eens een originele en leuke.
Ook hier moet je gekleurde blokken en figuren goed naast en in elkaar laten plof-fen, alleen staan de stenen nu onder invloed van realistische zwaartekracht. Dat maakt de boel een stuk interessanter! Pas op; zeer verslavend.
Score: ★★★★
www.chroniclogic.com



MOTOGP 2

De succesvolle motorracegame MotoGP 2 voor de Xbox is nu ook uit voor PC. En ook daar is ie erg indrukwekkend. Vrrrrrrroem!
Score: ★★★
www.thq.com

NO MANS LAND

CDV heeft met Sudden Strike, American Conquest en Blitzkrieg de nodige RTS spellen in de portefeuille en daar komt er met No Mans Land weer eentje bij.
Het thema behelst de verovering van Amerika ten tijde van het Wilde Westen. Nadeel is dat het een Duitse demo betreft.
Score: ★★
http://www.nomans-land.de/deutsch/index1.htm

TRON 2.0

Nog niet overtuigd van de unieke gameplay van Tron 2.0? Check dan de singleplayer en de multiplayer. Ongelovige Thomassen!
Score: ★★★★
www.tron20.net/frameset.html

MODS & MAPS

■ Wie herinnert zich Dungeon Siege nog; de puike hack & slash RPG van Gas Powered Games? Deel 2 is in de maak, maar kun je daar niet zo lang op wachten, download dan nu de Total Conversion Coppehead: Retaliation. Een sci-fi variant met nieuwe personages, wapens en levels, te vinden op www.fileplanet.com/files/120000/126239.shtml

■ Als het goed is kun je momenteel EA's nieuwste, officiële map downloaden voor Battlefield 1942 met de naam Battle Of Britain. Niet alleen is het strijdtoneel aangepast, er is ook een nieuw vliegtuig beschikbaar (de bommenwerper JU88) alsook een radar-gebouw waarmee je vliegtuigen kan onderscheppen.

■ Inmiddels zou de Star Wars mod Galactic Conquest voor Battlefield 1942 nu wel zo'n beetje uit moeten zijn. In Galactic Conquest speel je een soldaat en kun je kiezen tussen de Galactic Civil War en The Clone Wars. Meer info op www.swbattlefield.jolt.co.uk

■ Relic Entertainment heeft een gratis mini-add-on uitgebracht voor haar RTS Impossible Creatures. De uitbreiding heet Insect Invasion, bevat vijftien nieuwe insecten wiens DNA je weer kan gebruiken om nieuwe eenheden te creëren.
Deze wezens beschikken in totaal over negen nieuwe vaardigheden en formaties, daarnaast zijn er diverse nieuwe multiplayer-maps beschikbaar waar je met je nieuwe insecten online kunt battelen.
Haal hem op www.relic.com/product/impossiblecreatures/insectinvasion/description.php



EA GAMESCAPE

Met de introductie van EA GameScape op 14 september aanstaande in het MECC in Maastricht, wil hoofdsponsor Electronic Arts, tegemoetkomen aan de wensen en behoeften van de huidige gamer.
EA GameScape is een nieuw type evenement: een Multichannel Action Event. Voor het eerst in de geschiedenis wordt een voor het publiek toegankelijke Lan-party afgewisseld met optredens van internationale artiesten. Het geheel is live te volgen via tv, radio en Internet.
De game die tijdens het grootste Lan-tournament in de Benelux centraal staat, is Medal of Honor Allied Assault, een van de best verkochte EA games.
De artist line-up bestaat onder andere uit Werring, Lemonseven en een Mystery Guest die speciaal voor dit evenement overkomt uit Amerika.
Via voorrondes maken gamers kans op een plaats in de finale. Tijdens het evenement kan de bezoeker zelf gamen, demonstraties bijwonen, jammen met de aanwezige artiesten en genieten van de live-optredens.
Tickets zijn verkrijgbaar via TicketBox en de Free Record Shop voor € 50 per stuk. Meer info vind je op www.eagamescape.com.

PC FLASH

■ Er schijnt nu toch een multiplayer download te komen voor Unreal 2. Mark Rein heeft dit gezegd op het forum van Atari en stelde dat "Legend Entertainment momenteel haar XMP ontwerp voor het multiplayer gedeelte van stal haalt en dit zal uitbrengen als een gratis te downloaden add-on voor degene die Unreal 2 bezitten". Beetje mosterd na de maaltijd, als je het ons vraagt.

■ De multiplayer demo van de shooter Chaser is beschikbaar. Check het op http://ds1.jowood.at/chaser/comm/Chaser_Demo_v144_B_Eng.exe

■ Gamesindustry.biz meldt dat gameverslaving volgens de minister van informatie en communicatietechnologie, Surapong Suebwonglee in Thailand zulke ernstige vormen heeft aangenomen dat er een 'avondklok' ingesteld gaat worden voor online gaming. Half juli startte een proef waarbij toegang tot online game servers van 10 uur 's avonds tot 6 uur 's ochtend geblokkeerd zal worden. Ook cybercafés, zeer populair in Azië om te gamen, zullen een zelfde beperking van openingstijden opgelegd krijgen. De maatregelen houden ook in dat in cybercafes gamers per twee uur verplicht een rustpauze krijgen opgelegd. Dit zou trombose in de aderen moeten voorkomen. Hieraan zijn vorig jaar in Aziatische cybercafés een aantal verstokte gamers overleden. De proef eindigt op 30 september.

■ Er komt zeer waarschijnlijk een tiende deel in de Ultima reeks. Het betreft Ultima X: Odyssey en het betreft hier ...jawel een MMORPG.

■ Gabe Newell van Valve heeft bekend gemaakt dat er geen demo van Half-Life 2 voor de release van het spel zal verschijnen. Weten we dat ook weer.

■ Star Wars Galaxies: An Empire Divided heeft een record gebroken. De game is inmiddels lang en breed uit in de States maar tijdens de eerste week van de release meldden meer dan 125.000 unieke gebruikers zich aan. Dat is het grootste aantal ooit binnen zeven dagen bij een MMORPG.

■ Overig kreeg datzelfde Star Wars Galaxies: An Empire Divided sterk wisselende cijfers. GamePro gaf het een superscore: 5 uit 5, GameSpot bedeelde het spel met een 75, Games Domain gaf het slechts 40 % en Christian Game Reviews gaf het 92 uit 100. Christian Game Reviews? Jawel, Christian Game Reviews. Hoezo? Mogen gelovigen niet gamen ofzo?



JUDGE JURJEN

TOMB RAIDER - ANGEL OF DARKNESS (PS2)



FACTS

AANKLAGER: JEROEN
VERDACHTE: JAN
RECHTER: JURJEN


Asperge-persoonlijkheid...jeugdige roekeloosheid in het beoordelen van spellen...muggenzifterig...


Aardbei-mentaliteit... manisch optimistisch...door-de-vingers-zienerig...

EDELACHTBARE,

JEROEN: Wat goed u hier te zien, hoe is het leven verder? Ja, ik heb mijn tijd uitgezeten en ben wederom aan mijn queeste jegens de oneerlijke Jan M. begonnen. Dit-maal dacht hij Lara Croft het voordeel van de twijfel te geven.
Misschien kan de heer Jan M, u en mij uitleggen wat er nu zo speciaal is aan dit spel. Lara loopt dit keer nog doellozer rond dan Ryo Hazuki (de hoofdrolspeler uit de Shenmue serie), waarbij ze telkens krachtiger wordt op een manier die niets met de rest van het spel te maken lijkt te hebben.
Als bewijsmateriaal noem ik dit voorval. Lara stuit op een deur die ze in kan trappen, mits ze krachtig genoeg is. Dit is ze echter nog niet, daarvoor dient ze eerst een deur in te trappen die twee meter van de eerste deur verwijderd is. Achter beide deuren is overigens niets te vinden dan wat extra health en ammo, maar na het intrappen van deur B is mevrouw Croft ineens sterk genoeg voor de identiek ogende deur A.
Ik ben zeer benieuwd hoe de heer Jan M dergelijke veelvoorkomende eigenaardigheden wil verdedigen.

JAN: Jeroen doelt hier op het vleugje RPG dat de makers in de gameplay van Angel Of Darkness hebben verwerkt. Ik moet zeggen dat ik de ergernis van Jeroen tot op zekere hoogte kan begrijpen. Dit specifieke spelelement werkt misschien wat halfslachtig. Anderzijds nodigt het wel uit tot verkennen en daardoor haal je het spreekwoordelijke 'onderste uit de kan' in dit spel. De echte Tomb Raider-fan wil alle items en secrets nu eenmaal vinden.
Zoals ik al schreef in mijn review wordt dit onderdeel flink overdreven door de makers zelf en vond ik het een leuke gimmick. Daarbij, mijn oordeel omvat natuurlijk de som van alle delen en niet alleen dit bepaalde aspect van het spel.

JEROEN: Mag ik Jan M. eraan herinneren dat het "sterker worden" van Lara van zeer groot belang is in het spel. Als je deur B niet hebt ingetrapt om vervolgens deur A in te trappen kom je simpelweg niet verder. RPG 'mijn ass' aangezien het niets met het ontwikkelen van je karakter te maken heeft. En er spoort meer niet aan de logica.
Als Lara ergens 800 Euro moet betalen om binnen te komen, waarom vertelt ze dan doodleuk dat ze geen 800 Euro heeft terwijl ze wel zoveel geld bij zich draagt? Hadden ze Lara dan niet beter gewoon blond kunnen maken?

JAN: De heer Jeroen R strooit met details. Details waar ik ook van moest fronzen maar die de gameplay mijns inziens niet echt in de weg staan. Ben je niet sterk genoeg om verder te gaan dan moet je gewoon eerst even iets anders doen.
Persoonlijk is mijn grootste ergernis de stroeve besturing. Daar heb ik grote bezwaren tegen. Echter, ondanks dit alles is AoD toch de moeite waard, vertaald in het cijfer wat ik heb gegeven: een ruime zeven / net geen acht. De makers weten fantasievolle verhalen te vertellen en die tot leven te wekken in wonderschone locaties. Als je door de zwaktes van AoD heenkijkt, houd je een spannende third-person action-adventure over dat binnen het genre boven de middelmaat uitsteekt. Ik weet zeker dat Tomb Raider-liefhebbers hier uren plezier van hebben.



JUDGE JURJEN OORDEELT...

Ja, bij verstek van Judge Ed ben ik maar eens op de plaats van Gods vervanger op aarde gaan zitten om het gepeupel te veroordelen. Eens kijken, waar zal ik beginnen. Ah, laat ik als psychologisch ingestelde rechter eerst maar eens de observatierapporten van het PB-centrum doornemen. Jeroen R. Mmm... Asperge-persoonlijkheid... jeugdige roekeloosheid in het beoordelen van spellen... muggenzifterig... sterk agiterend tegen hype en daardoor regelmatig doorschietend in het negatieve... Da's niet zo fraai allemaal. En dan Jan M. Aardbei-mentaliteit... manisch optimistisch... sterk geënt op verzachtende omstandigheden... door-de-vingers-zienerig... veelpleger... Tja, daar valt natuurlijk ook niet veel mee aan te vangen. Gezien het feit dat zowel aanklager als verdachte duidelijk niet toerekeningsvatbaar zijn, wil ik deze zaak dan ook seponeren. Wel wil ik de aanklager wijzen op de mogelijkheid om tegen deze beslissing in hoger beroep te gaan bij Judge Ed, met als advies om in plaats van lukraak met details te strooien de game op een wat meer constructieve manier plat te branden, want het is en blijft natuurlijk een kutspel.





Ed ergert zich al jaren aan het bedenkelijke niveau van de stukjes van zijn redacteuren. Vooral de spel- en grammaticafouten lopen de spuigaten uit. Fris terug van zomervakantie besloot hij tot een ingrijpende maatregel: verplichte bijles voor het hele PU team! Onder het motto 'Back to School' trachten de PU-testers hun kennis van de Nederlandse taal enigszins op te halen. Op een kostschool natuurlijk, zodat er daadwerkelijk gestudeerd wordt in plaats van jointjes gerookt en chicks te betast in het fietsenhok.

MAAR ED, DIE HELE SHIT GELDT TOCH NIET VOOR MIJ? IK MAAK TOCH NOOIT FOUTEN?. IK PAK TOCH ALTIJD HET SCHAAP BIJ DE HORENS? WEET TOCH HOE EEN KOE EEN KAAS VANGT? BEN TOCH EEN JANTJE PRECIES?

IK SNAP NIET WAAROM OOK IK NU BIJLES NODIG HEB. IK LEVER ALTIJD IN SUBLIEM ASSER DIALECT IN EN GEEF NINTENDO GAMES ONGEZIEN EEN RUIME VOLDOENDE.

Aangezien de mobieltjes ingeleverd moesten worden bij het hek van de school, had men een creatieve oplossing bedacht om elkaar op de hoogte te houden van hun snode plannen.

JEZUS SKATE JE BENT OP TIJD MAN.

NEE HOOR, IK BEN EEN DAG TE LAAT

NOU DAN HEEFT ED JE GENEPT MAN.

De grote vraag was echter, had de school wel een dermate streng regime om de PU gasten in bedwang te houden?
De redacteuren waren immers behoorlijk pissed vanwege deze back to school maatregel en hun armzalige hersentjes draaiden al op volle toeren. Er moest natuurlijk wraak genomen worden op hoofdmeester Ed.

HEEJ PSSST

JA STEVE HIER

WAAR ZIT JE MAN

IK STA STIEKEM TE BELLEN IN DE GANG

TOF IK OOK

VOLGENS MIJ WORDEN WE AFGELUISTERD DOOR DE HYPOTHEKER.

KGGGT HOE STAAN WE ERVOOR MENSEN? OVER...

KGGGT ACHTEROVER? OVER...

KGGGT WE STAAN ER MEER ACHTER OVER...KGGGGGGGGGGG...

School

Boris was uitkijk en zou de parkeerplaats in de gaten houden, terwijl de rest de Laguna van hoofdmeester Ed aan het strippen was. Boris was echter de enige die zijn walkie-talkie had opgeladen en zijn waarschuwing dat hij gesnapt was, kwam nooit aan bij de rest van het stelletje schooiers.

WEET IEMAND WAAR DE GROOTSTE OCEAAN LIGT?

JAAAA, IK MOET NU ECHT HEEL NODIG!!!!!

NOU WAAR LIGT IE?

ONDER JIJ ZIJN STOEL....

Zo gebeurde het dat de jongens mooi een middagje en avond en de rest van het jaar na mochten blijven. Jeroen werd vaste koffiehaler voor de immer dorstige Ed. J.J. was zo geschrokken dat hij om de 2 minuten naar de wc moest. Boris was, zoals altijd, eigenlijk wel blij dat ie effe zat. En Niels?

STELLETJE BAKLAPPEN. WAT DENKEN ZE WEL? IK BEN OOK NIET VAN EERGISTEREN. DAT WORDT NABLIJVEN EN VERPLICHT LITERS THEE DRINKEN. MISSCHIEN DAT ZE DAN EINDELIJK EENS HET VERSCHIL TUSSEN EEN D EN EEN T BEGRIJPEN.

THE POLITICS OF PURE SCIENCE

Ed is de aller aller aller

Niels probeerde Ed duidelijk te maken dat hij eigenlijk de baas was en dat dit grapje nu wel lang genoeg had geduurd. Waarop Nielsje werd getrakteerd op enig schrijfwerk op het bord. "Ed is de aller aller aller aller aller..."

WORDT VERVOLGD...

KNORRETJE



Gekke bekken trekken met Knorretje is stiekem best leuk.

PS2 — 59 SCORE

CRAZY TAXI



Don't spend your crazy money on this one.

GBA — 20 SCORE

KING OF FIGHTERS



Het ziet er wel leuk uit maar speelbaar is het allerminst op dat kleine apparaat.

GBA — 43 SCORE

IRIDION 2



Een heerlijke plak-de-A-knop-vast-shoot'em-up-zonder-dat-je-er-bij-na-hoeft-te-denken.

GBA — 75 SCORE

MOTO GP2



Uitermate goed speelbaar en met een Xbox Live abonnement uitdagender dan ooit.

XBOX — 86 SCORE

MIDNIGHT CLUB II



Grafisch een tikkeltje scherper plus een iets betere besturing waardoor het meteen wat lekkerder speelt.

XBOX — 70 SCORE

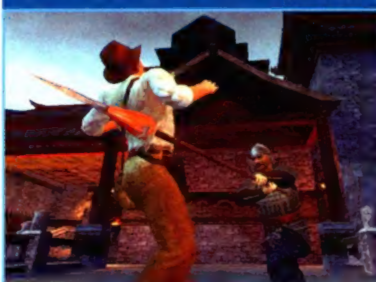
WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER



Goed uitgewerkt maar rete-saai; een game zonder ballen

PS2 — 67 SCORE

INDIANA JONES THE EMPEROR'S TOMB



Nee, sorry deze Indiana kan ons niet echt opzwepen.

PS2 — 68 SCORE

F1 CAREER CHALLENGE



Een F1 game die beter af was geweest met een paar extra pitstops tijdens de productie.

NGC — 58 SCORE

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

STEVEN KRIJGT Z'N VUURDOOP EN MAG OP PERSTRIP NAAR LONDEN OM UIT TE VINDEN OF ROCKSTAR'S MANHUNT ECHT ZO HEFTIG IS ALS WORDT BEWEERD.

IN A GALAXY FAR FAR AWAY... HEEL VEEL LICHTZWAARD GEZWAAI IN PU 10.

OTOGI; DAT KLINKT ALS EEN AFRIKAANS LAND WAAR NET DE REVOLUTIE IS UITGEBROKEN. HET IS IETS HEEL ANDERS.

SOUL CALIBUR II LIGT ONGEVEER IN DE SHOPS ALS DE VOLGENDE PU UITKOMT; WIJ DACHTEN DAT EEN REVIEW DAN WEL OP ZIJN PLAATS ZOU ZIJN.

EEN SPEL WAARIN JE KUNT INZOOMEN, VOORUITSPOELEN, ALLES LANGZAAM KUNT AFSPELEN ZONDER EEN KAT IN DE HOOFDROL? HIER IS JOE, VIEWTIFULL JOE.

ONGEKEND SNEL NA DEEL 3, LIGT COLIN MCRAE 4 IN DE SHOPS. HAASTIGE SPOED?

PLUS EEN HELE NIEUWE RUBRIEK...

POWER UNLIMITED 10 LIGT 19 SEPTEMBER IN DE WINKEL

WORD NU ABONNEE!!!
CHECK PAGINA 34

COLOFON

Power Unlimited
VNU Business Publications

Hoofdredacteur Niels Roodenburg
Eindredacteur Ed Wiggemans
Redactie Richard Simon, Jan-Johan Belderok, Boris van de Ven, Jan Meyroos, Jeroen Roding, Jurjen Tiersma, Steven Saunders.
Redactie-assistente Sandra van Herwerden 023-5463346 (niet voor cheatcodes e.d.) ma t/m do 09.00-17.00 uur
Redactie-adres Power Unlimited, Postbus 1913, 2003 BA Haarlem
Internet www.powerweb.nl
Vormgeving Wonderworks, Haarlem
Illustraties Jordi Peters
Marketing David de Boer (023-5463846), Eline Deijs (023-5463794), Arnout Verheij
Uitgever Joop Uitendaal
VNU Labs Martijn Overman (coördinator)
Advertenties Reserveringen: tel: 023-5463407 fax: 023-5465508
E-mail: sales.pc@bp.vnu.com
www.vnubp.nl
Account managers: Karel Broshuis, Stefan Joosten, Rocky Wilson
Account manager binnendienst: Janet Robben
Group Account Manager: Wilco van de Kuijt
International Advertising Sales Representation
www.globalreps.com
USA: tel: 1 415 249 1620, fax: 1 415 249 1630
Europe/Asia/Middle East:
tel: 44 207 316 9638, fax: 44 207 316 9774
Druk Roto Smeets Utrecht
Klantenservice 023-5566605 ma-vr 09.00-20.00 uur, www.abonnee.nu
Abonnementen Heeft u vragen over uw abonnement, welkomstcadeau of de bezorging, schrijf dan naar
Power Unlimited, Antwoordnummer 20057, 2130 RE te Hoofddorp.
Abonneren: bel met 023-5566789 (ma t/m vr 09.00–21.00 uur).
Abonnementsvoorwaarden Het abonnementsgeld dient bij vooruitbetaling te worden voldaan. Voor de betaling daarvan ontvangt u een acceptgirokaart. Betaling door middel van automatische incasso is ook mogelijk.
Abonnementen gelden tot wederopzegging en worden zonder tegenbericht automatisch verlengd. Het opzeggen van uw abonnement dient, bij voorkeur schriftelijk, 6 weken voor afloop van het abonnement te geschieden bij Media Expresse. Het telefoonnummer vindt u op de adressticker op Power Unlimited. Het adres staat vermeld op de acceptgirokaart en in de Gouden Gids onder 'week- en maandbladen'. Adreswijzigingen dient u minimaal drie weken van tevoren op te geven aan Media Expresse of Media Post.
Abonnementsprijs € 34,80 per 12 nummers als u betaalt via automatische incasso; via acceptgiro betaalt u € 35,80.
België Wilt u zich in België abonneren dan kunt u contact opnemen met: PARTNER PRESS - Charles Parentéstraat 11 -1070 Brussel
Tel : 02/556.41.40 - Fax : 02/556.41.46
Email: partnerpress@ampnet.be
Overschrijving op rekeningnummer 210-0985012-29
De abonnementsaanbieding voor Belgie bedraagt € 35,- voor een jaarabonnement en is niet mogelijk in combinatie met een welkomstgeschenk
Wet op persoonsregistratie Wij maken u erop attent dat wij enkele door u verstrekte gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer hebben opgenomen in ons gegevensbestand. Dit bestand is aangemeld bij de registratiekamer te Rijswijk onder nummer P0001113.
Nabestellen Reeds verschenen nummers kunnen tot maximaal 6 maanden na de verschijningsdatum worden nabesteld door € 4,10 per nummer over te maken op giro 670500 t.n.v. Sanoma Uitgevers, afd. Abonnementenservice te Hoofddorp, onder vermelding van het gewenste nummer. U kunt ook terecht bij Media Expresse. In België kunt u voor het nabestellen van reeds verschenen nummers contact opnemen met de klantenservice van Mediaxis (02-7762233).

Wij nemen je gegevens, zoals naam, (email)adres en telefoonnummer op in een gegevensbestand. De verwerking van je gegevens is aangemeld bij het College Bescherming Persoonsgegevens te Den Haag door VNU Business Publications B.V. Je gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van met jou gesloten overeenkomsten, zoals de abonnementen administratie. Daarnaast kunnen wij je gegevens gebruiken om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of het doen van aanbiedingen. Je gegevens zijn ook beschikbaar voor onze partners Sanoma Uitgevers B.V., Claritas Nederland B.V. en Felicitas B.V. Zij kunnen je gegevens gebruiken om je interessante informatie en/of aanbiedingen van hen zelf of door hen geselecteerde andere bedrijven te verstrekken. Je gegevens kunnen, samen met hun informatie over jou, worden geanalyseerd, om de informatie en/of aanbiedingen zoveel mogelijk op jouw interesses af te stemmen. Je kunt bij het opgeven van je gegevens bezwaar maken tegen beschikbaarstelling van je gegevens aan derden. Wij kunnen, evenals de genoemde partners en andere bedrijven, je ook informatie en/of aanbiedingen via e-mail toezenden. Ook hiertegen kun je bij het opgeven van je gegevens bezwaar maken. Je kunt je gegevens opvragen en verzoeken om ze te laten corrigeren of verwijderen. Stuur hiertoe een bericht met je persoonsgegevens aan Klantenservice, Postbus 40005, 2130 KM Hoofddorp.

Nederlandse uitgeversverbond
Groep publiekstijdschriften
HOI 2003 TIJDSCHRIFTEN